BETA

DUNGEONSLAYERS X

SIE SIND BEREITS UNTER UNS

EIN MYSTERY SETTING FÜR DUNGEONSLAYERS

VON TIM CHARZINSKI

DUNGEONSLAYERS FANWERK

DIE DS-LIZENZ

Dungeonslayers ist ein Rollenspiel, zu dem Du nicht-kommerzielle, digitale Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen die Texte und Regelmechaniken - nicht aber die Grafiken (mit Ausnahme der Iconsymbole), das Covermotiv, die Illustrationen und Logos - in diesem Fanwerk des Rollenspiels **Dungeonslayers** mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender Creative Common Lizenz:

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/

BETA 0.10.4

DS-X ist eine Modifikation des Rollenspiels Dungeonslayers © Christian Kennig.

EINLEITUNG

DS-X spielt in der Gegenwart und ist motiviert durch fantastische Spiele, Filme und Rollenspiele wie Conspiracy-**X**, **X**-Com oder Akte-**X** (Fringe, Warehouse 13,...).

Stell Dir vor, all die urbanen Legenden von Außerirdischen, uralten Zivilisationen und Verschwörungen auf höchster Ebene wären wahr. Natürlich weiß das kaum einer, und das soll so bleiben.

Ihr arbeitet für eine Organisation wie das FBI, Majestic-12 oder die Illuminaten. Euer Job ist es, Beweise für die Vorkommnisse zu suchen und auf der anderen Seite verschwinden zu lassen.

Generell liegt es beim Spielleiter und den Spielern, wie Ihr das Setting anlegt. Wer gerne taktisch-kampflastige Einsätze erleben will, der spielt eine Organisation wie Lambda-Iota auf Alien-Hatz. Detektive und Mystiker spielen à la Scully und Mulder. Oder Ihr spielt einfach irgendwas dazwischen und jagt urbane Legenden, wie den Riesen-Alligator in der Kanalisation oder Poltergeister wie die Ghostbusters.

Die Wahrheit ist irgendwo in Euch!

Das System ist offen in jede Richtung, denn warum sollte es nicht wirklich Vampire, Elfen oder Magier geben. Im beschriebenen Setting sind die nicht vorgesehen. Aber es steht den Spielern und Spielleitern frei sich an Ausrüstung, Talenten oder Rassen anderer DS-Systeme, wie **Caera**, **GammaSlayers** oder **ZombieSlayers** zu bedienen.

Um es erfahrenen Spielern leichter zu machen, sind alle Talente und Paranormale Fähigkeiten, die eine direkte Entsprechung im Grundregelwerk haben gekennzeichnet (DS), dies erleichtert bei Rückfragen oder Errata das Suchen ungemein.

Tim Charzinski, 8. Juli 2012

GOO.GL/Y7J4G

INHALT

Die DS-Lizenz 2
Einleitung 3
Inhalt 4

OFFENE INFORMATIONEN

Charaktere 5
Beispielcharakter 10

Spezialisierung 11

Regeln 15

Talente 22

Paranormale Fähigkeiten 32

Jobs 47

Ausrüstung 49

Drogen & Medizin 54

Fahrzeuge 57

Unsere Welt 67

Aurora-City 71

HQ-Management 73

SPIELLEITER-INFORMATIONEN

Gegner-Dossier 81

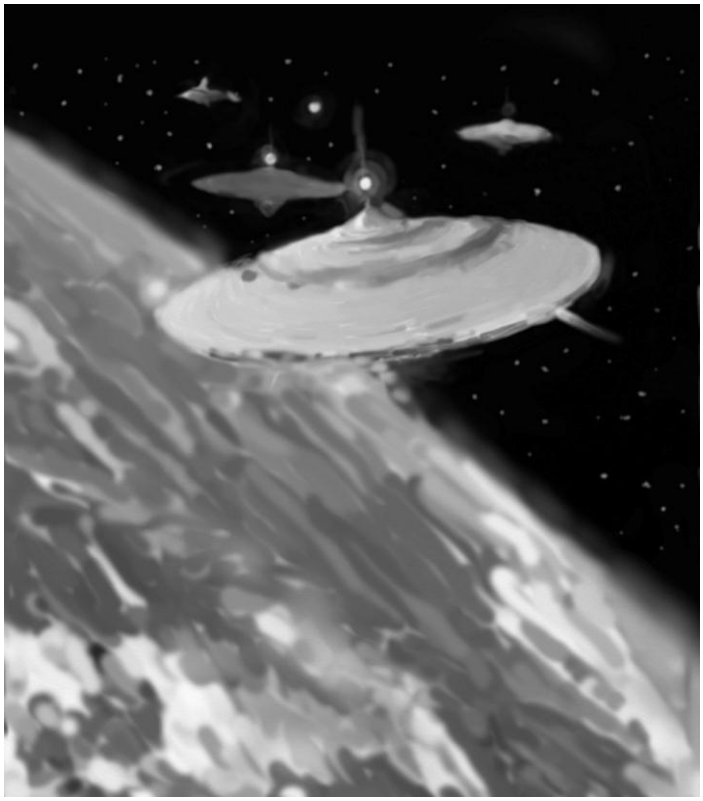
Forschung 88
Technologie-Baum 94

Produktion 96

Setting-Dossier 98

Aurora-City (Spielleiterinfo) 100

Xeno-Tech 115



UFOs 118

Spielleiter-Tipps 123

ANHANG

129
Akte-2-Go #A01 „9 Minuten“ 125

Akte-2-Go #B01 „Das Testament…“ 127

Quellenverzeichnis 140
Danksagung 140

CHARAKTERE

Wie auch im Basisspiel **Dungeonslayers** schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Charakters, der im Laufe seines Abenteuererlebens bis in die 20. Stufe aufsteigen kann, und dabei sein Können und seine Fähigkeiten verbessert.
Ab der 10. Stufe kann ein Charakter außerdem eine sogenannte **Spezialisierung** (entspricht den Heldenklassen des Grundspiels) wählen, wodurch er Zugang zu individuelleren Fähigkeiten erhält und sich spezialisiert.

WIE IM GRUNDSPIEL

Alle grundsätzlichen Spielmechanismen entsprechen dem Basisspiel **Dungeonslayers**. Das bedeutet, dass Charaktere ebenfalls 20 Punkte auf die drei Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist** verteilen und diese bei der Charaktererschaffung **nicht den Wert 8 überschreiten** dürfen.

Ebenso erhalten die Spieler 8 Punkte zur Verteilung auf die Eigenschaften.

ÄNDERUNGEN ZU DS 4

Generell sind die Änderungen relativ gering, allerdings wurden einige Begrifflichkeiten geändert, um besser dem modernen Setting zu entsprechen:

Grundspiel	DS-X
Volk	Rasse
Klasse	Beruf
Heldenklasse	Spezialisierung
Zauber	Paranormale Fähigkeiten
Gruppe	Team

CHARKTERERSCHAFFUNG

Bevor man einen Charakter erstellt, sollte geklärt sein, welcher Rasse und welchem Beruf er (oder sie) angehören soll.

Beispiel:
Als Beispielcharakter dient uns ein menschliches Medium, da diese Kombination aus Rasse und Beruf alle Bereiche der Charaktererschaffung abdeckt.

1. RASSE WÄHLEN

Jeder Charakter gehört standardmäßig einer der drei Rassen der **Menschen, Replikanten** oder **Atlanter** an. In den meisten Settings werden Menschen die große Masse bilden, da sowohl Replikanten als auch Atlanter sehr selten sind. Als Faustregel könnte man (muss aber natürlich nicht) festlegen, dass pro Team maximal ein Nicht-Mensch oder Paranormaler gespielt werden sollte.

MENSCHEN

Tja, in unserer Welt sind etwa 99,9999% aller Humanoiden wirklich Menschen. Damit haben Menschen den unschätzbaren Vorteil ein Gesicht in der Masse zu sein oder auch der funkelnde Stern der Gattung Homo Sapiens.

Rassenbonus: Eine beliebige Eigenschaft
Rassenfähigkeiten: 1 Talentpunkt gratis

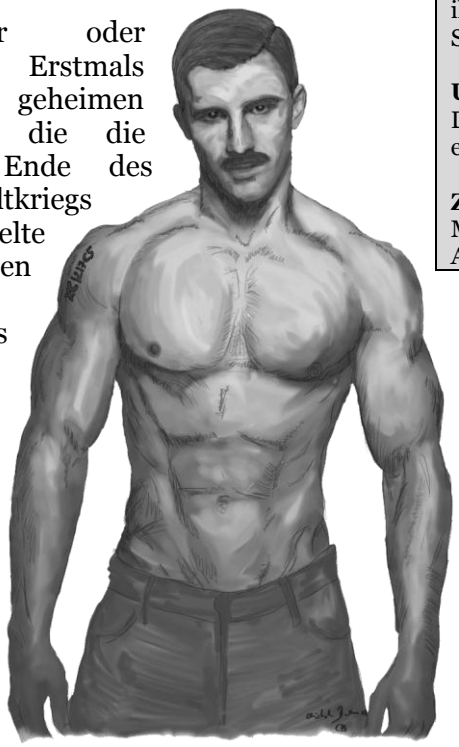
ATLANTER

Atlanter entspringen einer reinen Linie der ehemaligen Bewohner von Atlantis. Äußerlich sehen sie aus wie etwas schwächliche Menschen, dafür bilden aber viele von Ihnen hervorragende geistige Fähigkeiten aus.
Atlanter haben einen

Rassenhass auf Replikanten und würden nie mit diesen zusammenarbeiten, vorzugsweise nicht mal in derselben Organisation.

Rassenbonus: VE oder AU
Rassenfähigkeiten: Magisch begabt, Unsterblich, Leichtfüßig

REPLIKANTEN



Auch Thorianer oder Übermenschen. Erstmals wurden sie in den geheimen Labors gefunden, die die Amerikaner am Ende des zweiten Weltkriegs entdeckten. Es handelte sich um den großdeutschen Versuch aus atlantisch-menschlichen Mischlingen Supersoldaten zu schaffen. Äußerlich sehen alle Replikanten - Spitzename Hans - exakt gleich aus. Sie sind sehr robuste, schnelle und folgsame Kämpfer, neigen aber nicht gerade zur Eigeninitiative.

Rassenbonus: ST, BE oder HÄ
Rassenfähigkeiten: Geschwind, Zäh, Kurzlebig (max. 50 Jahre), Untalentiert, 1 Talentpunkt gratis

Replikanten und Atlanter notieren ihre jeweiligen Rassenfähigkeiten, Menschen und Replikanten erhalten ihren ersten Talentpunkt. Der Rassenbonus wird für die spätere Attributsverteilung benötigt.

Rasse	Bonus
Mensch	1 Talentpunkt gratis
Replikant	Geschwind, Zäh, Kurzlebig, Untalentiert, 1 Talentpunkt gratis
Atlanter	Magisch begabt, Unsterblich, Leichtfüßig

Beispiel:
Auf dem Charakterbogen notieren wir unter Rasse "Mensch", vermerken aber keine Rassenfähigkeiten, sondern merken uns lediglich den zusätzlichen Talentpunkt.

Geschwind
Das Volk erhält +2 auf Initiative.

Leichtfüssig
Das Volk erhält bei Schleichen und ähnlichen Proben einen Bonus von +1.

Magisch begabt
Mitglieder dieses Volkes sind von der Magie berührt - es fällt ihnen unheimlich leicht, Zauber zu verstehen und zu wirken. Sie erhalten +1 auf Zaubern.

Untalentiert
Der erste Rang eines Talentes kostet dieses Volk jeweils einen Talentpunkt mehr.

Zäh
Mitglieder dieses Volkes erhalten einen Bonus von +1 auf Abwehr.

2. BERUF WÄHLEN

Nun ist einer der drei Berufe **Soldat**, **Agent** oder **Paranormaler** zu wählen. Spieler von Paranormalen müssen zudem festlegen, ob sie ein **Medium**, **Kultisten** oder **Psioniker** spielen möchten, wovon abhängt, welche Arten von Paranormalen Fähigkeiten der Charakter benutzt.

SOLDATEN

Ledernacken, Knallharte Cops oder Auftragskiller - all dies sind typische Soldaten. Schnell an der Waffe und im Feuergefecht genau die Rückendeckung, die man sich wünscht.

Berufsbonus: ST oder HÄ

AGENTEN

Vom Detective bis zum Profidieb - Agenten leben von ihrer Beobachtungsgabe und ihrem Geschick. Lügen und Betrügen ist das tägliche Brot in einer Welt von Intrigen und Vertuschung.

Berufsbonus: GE oder BE

PARANORMALE

Geistheiler, Voodoo-Priester oder Psioniker. Verrat es keinem, aber die gibt es wirklich! Und die meisten davon sind nicht halb so harmlos wie ihre Legenden.

Berufsbonus: VE oder AU

Medium - Heilen und Spüren von Auren
Kultist - Schamanismus, Geisterbeschwörung und Totenkult
Psioniker - Telepathen, Telekineten und Teleporter

3. ATTRIBUTE FESTLEGEN

Auf die Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist** werden nun **20 Punkte** verteilt, wobei **kein Wert über 8** sein darf.

Beispiel:
Geist ordnen wir Wert 8 zu. Dann verteilen wir auf Körper 5 und auf Agilität 7 Punkte.

4. EIGENSCHAFTEN FESTLEGEN

Nun werden **8 Punkte beliebig** auf die **sechs Eigenschaften** verteilt. Werte von **Null** sind möglich, aber kein Eigenschaftswert darf zu diesem Zeitpunkt über einen **Wert von 4** gesteigert werden.

Beispiel:
Von den 8 Punkten verteilen wir 3 auf die Eigenschaft Aura, 2 auf Verstand und Geschick sowie 1 auf Härte:

Körper: 5	***Agilität: 7***	***Geist: 8***
Stärke: 0	*Bewegung: 0*	*Verstand: 2*
Härte: 1	*Geschick: 2*	*Aura: 3*

5. RASSEN- & BERUFSBONUS

Jeder Charakter erhält, abhängig von Rasse und Beruf, zwei Gratispunkte auf seine Eigenschaften, wodurch nun auch **Werte über 4 möglich** sind:

RASSE	BONUS
Mensch	Eine beliebige Eigenschaft +1
Replikant	ST, BE oder HÄ +1
Atlanter	VE oder AU +1
BERUF	**BONUS**
Soldat	ST oder HÄ +1
Agent	GE oder BE +1
Paranormaler	VE oder AU +1

Beispiel:
Als menschliches Medium steigern wir Aura und Verstand um jeweils +1 und verändern entsprechend die beiden Werte:

Körper: 5	***Agilität: 7***	***Geist: 8***
Stärke: 0	*Bewegung: 0*	*Verstand: 3*
Härte: 1	*Geschick: 2*	*Aura: 4*

6. DIE ERSTE PARANORMALE FÄHIGKEIT

Paranormale erlernen nun eine paranormale Fähigkeit der ersten Stufe. Die möglichen Fähigkeiten, aus denen man wählen kann, hängen davon ab, ob der Charakter ein Medium, Kultist oder Psioniker ist:

STUFE-1-FÄHIGKEITEN FÜR MEDIEN
Persönliche Aura lesen,
Wasserader finden

STUFE-1-FÄHIGKEITEN FÜR KULTISTEN
Séance,
Segen des Legba,
Glücksbringer des Legba

STUFE-1-FÄHIGKEITEN FÜR PSIONIKER
Poltergeist,
Traumruf

Beispiel:
*Unser Medium erlernt die Fähigkeit **Persönliche Aura lesen**, die für Medien ab der ersten Stufe zugänglich ist.*

7. AUSRÜSTUNG

Jeder Charakter verfügt zu Beginn neben einfacher Kleidung, Handy/Smartphone, Kreditkarte Mietvertrag für Hotelzimmer (2 Monate bezahlt), Verbandskasten und einem Rucksack oder einer Tragetasche auch über 1.000 Dollar($) in bar, für die er nun mit weiterer Ausrüstung ausgestattet werden kann.
Listen mit Waren und ihren Preisen beginnen ab Seite 49.

Beispiel:
Wir notieren auf der zweiten Seite des Charakterbogens die Grundausrüstung (einfache Kleidung, Handy, Kreditkarte, Hotelzimmerschlüssel, Verbandskasten, Tragetasche).

Außerdem leistet sich unser Medium einen wirklich edlen Maßanzug (800$) und ein Kampfmesser (20$). Der Wunderbalsam für 100$ kann immer helfen. Es bleiben also 80$ in bar.

8. KAMPFWERTE

Die Formeln, aus denen sich die Kampfwerte errechnen, entsprechen den Regeln auf Seite 5 des Grundregelwerks:

Lebenskraft = KÖR + HÄ + 10
Abwehr = KÖR + HÄ + PA
Initiative = AGI + BE
Laufen = AGI/2 + 1
Schlagen = KÖR + ST + WB
Schießen = AGI + GE + WB
Zaubern = GEI + AU + ZB - PA
Zielzauber = GEI + GE + ZB – PA

9. TALENT WÄHLEN

Jeder Charakter erhält jetzt einen **Talentpunkt (TP)**, Menschen und Replikanten verfügen somit also schon über 2 TP. Letztere benötigen aber beide Talentpunkte zum Erhalt eines Talents wegen der Rassenfertigkeit „Untalentiert“.

TP werden gespart oder in Talente (siehe Seite 22) investiert, sofern der Charakter die jeweiligen Voraussetzungen an Beruf und Stufe erfüllt, die das Talent vorgibt.

Jedes Talent kostet 1 TP.

Jeder Charakter beginnt mit seiner **Mutter- und einer Fremdsprache**. Diese Zweitsprache beherrscht er zwischen dilettantisch, gut und verhandlungssicher. Pro Punkt **GEIST über 6** beherrscht er eine weitere Sprache. Als Gemeinsprache empfehlen sich Englisch, Spanisch, Arabisch oder Chinesisch, je nach Spielort. Besonders weit entfernte Sprachen (*z.B. Chinesisch für Europäer*) erfordern nach SL-Entscheidung 2 Sprachen. Schriftzeichen werden immer gleichzeitig erlernt, es sei denn, der Spieler möchte gerne einen Analphabeten spielen.

TALENTE IN DER ERSTEN STUFE

FÜR ALLE BERUFE:

Ausweichen
Bildung
Charmant
Computer hacken
Einstecker
Fahren
Fliegen
Genesung
Glückspilz
Handwerk
Heimlichkeit
Magieresistent
Sanitäter
Schiffe lenken
Schlitzohr
Schnelle Reflexe
Schwimmen
Überlebenstraining
Wahrnehmung
Wissensgebiet

FÜR SOLDATEN:

Geschosshagel
Kämpfer
Parade
Schütze
Standhaft

FÜR AGENTEN:

Akrobat
Flink
Diebeskunst
Schätzen
Bad Cop
Good Cop
Erinnern

FÜR ALLE PARANORMALEN:

Umdenken
Talisman erstellen
Wechsler

FÜR MEDIEN:

Fürsorger
Aura-Empfindlichkeit

FÜR KULTISTEN:

Tränke brauen
Ritualist
Böse Gedanken
Gesegneter

FÜR PSIONIKER:

Telekinetisches Talent
Telepathisches Talent
Teleportationstalent

Beispiel:
*Für seine zwei Talentpunkte erwirbt unser Medium die Talente **Bildung**, welches jeder Charakter ab der 1. Stufe erlernen kann und **Aura-Empfindlichkeit**, welches nur ein Medium erlernen darf.*
*Als Sprachen wählt sie **Hindi**, **Englisch**, **Spanisch** und **Russisch**.*

10. JOB AUSWÄHLEN

Jeder Charakter kann sich eine Deckidentität oder eine Berufsverhältnis auswählen. Darüber erhält er ein zusätzliches freies Talent, ein Monatsgehalt und ein Liste von Ausrüstung, die ihm sein Arbeitgeber in der Regel für Missionen zur Verfügung stellt.
Diese Ausrüstung gehört nicht ihm und kann deshalb nie mit Optionen verbessert werden.

Beispiel:
*Mit seine Werten und seiner Vorbildung könnte unser Medium bspw. Analyist, Bibliothekar, Kriminalist, Sanitäter oder Undercover-Cop werden. Da er die Kombination aus Medium und **Kriminalist** besonders interessant findet, hat er somit einen sicheren Job als "Privat-Ermittler". Als Bonustalent wählen wir **Wahrnehmung I** und notieren und die zusätzliche Job-Ausrüstung.*

Rein von den Spielwerten ist der Charakter nun fertig, was noch fehlt, ist etwas Persönlichkeit.

11. LETZTE SCHLIFFE

Zu guter Letzt muss das **Geschlecht** bestimmt und ein **Name** für den Charakter gefunden werden.

Abschließend wird notiert, dass der Charakter in der ersten Stufe ist, über Null Erfahrungspunkte (EP) und Lernpunkte (LP) verfügt und wie viele Talentpunkte (TP) er derzeit noch besitzt.

Woran glaubt er und was hat er für Ideale? Ist er ein verlässlicher Gefolgsmann oder entscheidet er je nach Situation, wem er die Treue hält? Speziell die letzten Fragen können sich auch erst mit der Zeit im Spielverlauf klären oder sogar ändern.

So oder so ist der Charakter nun bereit für seine erste Mission.

Beispiel:
Unser Medium heisst Lani Assidan und ist die Nachkommin indischer Einwanderer in den USA. Sie fristet Ihren Lebensunterhalt mehr schlecht als recht mit privaten Ermittlungen, bei denen ihr ihre paramentalen Fähigkeiten schon mehrfach gut geholfen haben. Nach einem der letzten Aufträge betrat ein freundlicher Herr von FBI ihr heruntergekommenes Büro und lockte mit einem interessanten Angebot für Personen mit "besonderen" Talenten.
Akut knapp bei Kasse und gelangweilt ständig untreuen Ehemännern hinterher zu jagen, sagte Lani zu.
Normalerweise fasst Lani zu niemanden schnell Vertrauen und so wird sich erst noch zeigen, wie sie mit den neuen Kollegen klarkommen wird.

SPRACHEN DIESER WELT

Die 15 am häufigsten gesprochenen Sprachen unserer Erde sind:

1.224	Mio.	»	Chinesisch
1.000	Mio.	»	Englisch
480	Mio.	»	Hindi
417	Mio.	»	Spanisch
350	Mio.	»	Arabisch
288	Mio.	»	Russisch
218	Mio.	»	Portugiesisch
196	Mio.	»	Bengali
170	Mio.	»	Urdu
162	Mio.	»	Indonesisch
130	Mio.	»	Japanisch
128	Mio.	»	Französisch
121	Mio.	»	Deutsch
120	Mio.	»	Punjabi
115	Mio.	»	Persisch

Name: Lani Assidan

Rasse: MENSCH

Beruf / Spezialisierung: MEDIUM

Lani Assidan

Stufe	LP	TP	Erfahrungspunkte
1			0

Job / Sonstiges: Kriminalistin

Körper
ST
HÄ

Lebenskraft	Abwehr	Schlagen
16	6	5
KÖR+HÄ+10	KÖR+HÄ+PA	KÖR+ST

Agilität
BE
GE

Initiative	Laufen	Schiessen
7	4½	9
AGI+BE	(AGI/2)+1	AGI+GE

Geist
VE
AU

Zaubern	Zielzaubern
12	10
GEI+AU-PA	GEI+GE-PA

Talent	Rang	Effekt
Auraempfindlich	1	+1 Aura-Fähig.
Bildung	1	+2 auf Wissen
Wahrnehmung	1	+2 auf Erkennen

Rüstungen	PA	Besonderes
Maßanzug	+0	AU+1
Kevlarmantel	+2	

DUNGEONSLAYERS CONFIDENTIAL

Fähigkeit	ZB	Notizen
Pers. Aura lesen	12	-AU, Sichtkontakt, Abklingen 20 Rd

SPEZIALISIERUNGEN

SPEZIALISIERUNGEN

Ab der 10. Stufe können Charaktere sich berufsabhängig einmalig spezialisieren und in eine Spezialisierung wechseln.
Eine Spezialisierung gewährt Zugang zu höheren Talenträngen und gänzlich neuen Talenten.

Dafür benötigen Spezialisierung allerdings auch mehr EP zum Erklimmen der Stufenleiter als zuvor (siehe Grundregelwerk Seite 8).

BERUFE UND IHRE SPEZIALISIERUNGEN

Soldat:
Ledernacken
Scharfschütze
Offizier

Agent:
Profiler
Tech-Freak
Profidieb

Medium:
Geistheiler
Fühlender

Kultist:
Schamane
Bokor
Mambo

Psioniker:
Telekinet
Telepath
Teleporter

DIE 14 SPEZIALISIERUNGEN

Jede Spezialisierung ist einem der drei Berufe zugeordnet (bei Paranormalen wird zwischen Medium, Kultist und Psioniker unterschieden) und kann nicht von Vertretern anderer Klassen gewählt werden.

Neben den Voraussetzungen werden bei jeder Spezialisierung ihre Talente samt Zugangsstufe und Talentrang aufgelistet.

BOKOR

Bokor sind die typischen Voodoo-Priester. Sie hantieren ohne moralische Bedenken mit Flüchen und Puppenzaubern. Selbst die Erschaffung der legendären *Zombie cadavres* ist den mächtigsten Bokor bekannt.

VORAUSSETZUNGEN:

Kultist der Stufe 10+
männlich

TALENTE:

Tränke brauen 10 (X)
Talsiman erstellen 12 (IV)
Ritualist 10 (V)
Böse Gedanken 10 (V)
Schlitzohr 12 (IV)
Zauberroutine 16 (III)

FÜHLENDER

Ein Fühlender ist in der Lage die Aura anderer Menschen zu sehen und zu lesen. Dadurch erhalten sie oftmals wichtige Informationen.

VORAUSSETZUNGEN:

Medium der Stufe 10+

TALENTE:

Schlitzohr 10 (IV)
Fürsorger 10 (V)
Aura-Empfindlichkeit 10 (V)
Magieresistent 10 (V)

Spruchmeister 12 (III)
Schnelle Reflexe 12 (V)
Good Cop 12 (V)

GEISTHEILER

Wunden der Seele und des Körpers kann der Geistheiler durch bloße Willenskraft überwinden. Sowohl bei sich selbst, aber auch bei Anderen.

VORAUSSETZUNGEN:

Medium der Stufe 10+

TALENTE:

Fürsorger 10 (X)
Zaubermacht 10 (V)
Tod entrinnen 10 (III)
Spruchmeister 12 (III)
Schlitzohr 16 (IV)

LEDERNACKEN

Die Ledernacken der Marines sind bekannt für ihre mutigen Einsätze hinter den feindlichen Linien - wahre Spezialisten im Kampf Mann gegen Mann.

VORAUSSETZUNGEN:

Soldat der Stufe 10+

TALENTE:

Ausweichen 10 (V)
Schnelle Reflexe 10 (V)
Verletzen 10 (V)
Brutaler Hieb 10 (V)
Überlebenstraining 10 (V)
Hinterhältiger Angriff 10 (III)
Martial Arts 10 (V)
Parade 10 (V)
Friedvoller Hieb 12 (V)
Kopfschuss 12 (III)
Einstecker 12 (X)
Kämpfer 12 (V)
Heimlichkeit 12 (V)
Schlossknacker 12 (I)
Vitalpunkte erkennen 12 (III)
Schütze 14 (V)
Geschosshagel 15 (III)
Kletterass 16 (V)
Meucheln 18 (II)

MAMBO

Die Mambo repräsentiert die weiße Seite des Voodoo. Sie konzentriert das Glück der Menschen anstatt es zu vernichten. Aber hütet Euch vor der Missgunst einer Mambo.

VORAUSSETZUNGEN:

Kultistin der Stufe 10+
weiblich

TALENTE:

Tränke brauen 10 (VIII)
Talisman erstellen 10 (V)
Gesegneter 10 (V)
Glückspilz 10 (V)
Schlitzohr 12 (IV)
Fürsorger 12 (V)
Zauberroutine 16 (III)
Heldenglück 20 (V)

OFFIZIER

Jede Armee braucht jemand, der sie führt und das sind Offiziere. Höhere Militärs haben gelernt, dass es mehr gibt als einen schnellen Abzugsfinger.

VORAUSSETZUNGEN:

Soldat der Stufe 10+

TALENTE:

Schnelle Reflexe 10 (V)
Friedvoller Hieb 10 (V)
Bad Cop 12 (V)
Charmant 12 (IV)
Kopfschuss 12 (III)
Salvenschuss 12 (III)
Schütze 12 (V)
Rüstträger 12 (III)
Verletzen 12 (V)
Einstecker 14 (VIII)
Erinnern 15 (III)
Brutaler Hieb 15 (V)
Geschosshagel 16 (III)
Kämpfer 16 (V)
Ich muss weg! 18 (I)

PROFIDIEB

Niemand knackt ein Schloss schneller oder verschmilzt mit dem Schatten wie ein professioneller Dieb.

VORAUSSETZUNGEN:

Agent der Stufe 10+

TALENTE:

Akrobat 10 (V)
Schnelle Reflexe 10 (VI)
Diebeskunst 10 (X)
Heimlichkeit 10 (VI)
Kann ich mal vorbei 10 (III)
Schlossknacker 10 (III)
Taschendieb 10 (III)
Wahrnehmung 12 (VII)
Kletterass 12 (V)
Verdrücken 12 (III)
Ich muss weg! 12 (I)
Schätzen 15 (V)
Ausweichen 15 (V)

PROFILER

Profiler sind die Psychologen und Unterhändler, die sich aus jeder Situation herausreden können. Auch als Verhörspezialisten sind ihre Fertigkeiten gerne gesehen.

VORAUSSETZUNGEN:

Agent der Stufe 10+

TALENTE:

Bildung 10 (VII)
Wissensgebiet 10 (V)
Bad Cop 10 (V)
Charmant 10 (VIII)
Erinnern 10 (III)
Good Cop 10 (V)
Schätzen 10 (III)
Schlitzohr 10 (V)
Wahrnehmung 10 (X)
Kombinationsgabe 15 (III)

SCHARFSCHÜTZE

Scharfschützen sind Meister im Umgang mit Präzisionswaffen, können aber auch mit schweren Waffen gut umgehen.

VORAUSSETZUNGEN:

Soldat der Stufe 10+

TALENTE:

Exakter Schuss 10 (V)
Geschosshagel 10 (IV)
Kopfschuss 10 (V)
Präziser Schuss 10 (III)
Salvenschuss 10 (V)
Scharfschütze 10 (V)
Schnelle Reflexe 10 (IV)
Schütze 10 (V)
Vitalpunkte erkennen 10 (V)
Kletterass 14 (IV)
Fangschuss 15 (III)

SCHAMANE

Das Anrufen der Ahnengeister und seines Krafttiers ist eine Möglichkeit, um den Schamanen zu stärken. Damit kann er Informationen gewinnen oder Aspekte des Tiers verinnerlichen.

VORAUSSETZUNGEN:

Kultist der Stufe 10+

TALENTE:

Krafttier finden 10 (I)
Tiermeister 10 (III)
Tränke brauen 10 (V)
Ritualist 12 (V)
Überlebenstraining 12 (V)
Zauberroutine 16 (III)

TECH-FREAK

Hacker, Nerds und Elektro-Gurus können sich durch Computersysteme oder Code-Schlösser hacken, als wären diese nicht da. Sehr praktisch in einer Welt, in sich alles in Datenbanken organisieren lässt.

VORAUSSETZUNGEN:

Agent der Stufe 10+

TALENTE:

Bildung 10 (X)
Fahren 10 (V)
Fliegen 10 (V)
Handwerk 10 (V)
Schiffe lenken 10 (V)
Wissensgebiet 10 (X)
Computer hacken 12 (X)

TELEKINET

Die Macht,Materie mit dem Verstand zu bewegen, kann sowohl zu Recht oder Unrecht verwendet werden.

VORAUSSETZUNGEN:

Psioniker der Stufe 10+

TALENTE:

Telekinetisches Talent 10 (V)
Abklingen 12 (VI)
Zaubermacht 12 (V)
Spruchmeister 15 (III)

TELEPATH

Telepathen lesen Gedanken, manipulieren Erinnerungen oder löschen das Gedächtnis. Ein gefährliches Werkzeug in falschen Händen.

VORAUSSETZUNGEN:

Psioniker der Stufe 10+

TALENTE:

Telepathisches Talent 10 (V)
Zaubermacht 12 (V)
Abklingen 12 (V)
Spruchmeister 15 (III)
Schnelle Reflexe 16 (V)

TELEPORTER

Teleporter beugen die Gesetze der Physik, um sich so schneller durch den Raum zu bewegen.

VORAUSSETZUNGEN:

Psioniker der Stufe 10+

TALENTE:

Teleportationstalent 10 (V)
Abklingen 12 (VI)
Zaubermacht 12 (V)
Spruchmeister 15 (III)
Verdrücken 16 (III)
Ich muss weg! 20 (I)

REGELN

WAFFENFEUER

Generell können moderne Waffen mit verschiedenen Waffenmodi ausgestattet sein: Einzelschuss, Salve oder Automatikfeuer.

TYP	EINZEL	SALVE	AUTO
Revolver	✓		
Pistole	✓	✓	
MP	✓	✓	✓
Flinte	✓		
Gewehr	✓	✓	
Sturmgewehr	✓	✓	✓

Salven und Automatikfeuer erhalten keinen Bonus durch *Zielen*-Aktionen oder Gegenstände wie Laservisiere / Zielfernrohre. Reichweitenmalus werden verdreifacht.

EINZELFEUER

Der Schütze gibt einen einzelnen gezielten Schuss ab. Dieser wird nicht modifiziert.
WB 0, GA 0

SALVE

Die Waffe gibt einen kurzen Feuerstoß von drei Schüssen ab. Dies richtet mehr Schaden an, führt aber auch zu einem größeren Rückstoß:
Der WB und GA wird verdoppelt.

Patzer = Ladehemmung / 1 Aktion

AUTOMATIKFEUER

Mit einem langen Feuerstoß wird der Gegner beharkt. Dabei feuert die Waffe grundsätzlich ein vollständiges Standardmagazin leer. Wegen des extremen Rückstoßes ist Automatikfeuer von nicht ausgebildeten Personen kaum zu händeln.
Für jeden Schuss im Magazin wird ein Angriffswurf gemacht, bei dem nur Einsen treffen. Dies kann durch Waffenzubehör oder das Talent Geschosshagel modifiziert werden.

WB wird verdreifacht.
Der WB kann auf bis zu 8 Ziele nach Wahl aufgeteilt werden.

Patzer = Ladehemmung / Reparatur

Beispiel*:*
Eine HK-MP5 hat mit Langmagazin 45 Schuss. Das Automatikfeuer verbraucht ein ganzes Standardmagazin (30 Schuss).
Ergo: Es bleiben 15 Kugeln über.

TALENT SALVENSCHUSS

Dieses Talent gibt einen Spieler die Möglichkeit zwei gezielte Einzelschüsse abzugeben – nicht aber Salven- oder Automatikfeuer.

WAFFEN VERBERGEN

In aller Regel ist es in der jetzigen Zeit nicht üblich, mit Handfeuerwaffen oder gar schweren Waffen durch die Nachbarschaft zu laufen. Darum ist davon auszugehen, dass die Waffen verborgen getragen werden sollen. Je nach Waffengattung ist dies leichter oder schwerer.

TYP	VERBERGEN
Revolver / Pistole	+2
MP	0
Flinte	-5
Präzisionsgewehr	-10
Sturmgewehr	-7
Schwere Waffen	-15

Teilweise haben einige Waffen noch zusätzliche Modifikationen. Zerlegte Waffen können nach Maßgabe des Spielleiters gehandhabt werden.

WAFFEN NACHLADEN

Alle Waffen, die Magazine haben, lassen sich innerhalb von **1 Runde nachladen**, so denn ein Magazin zur Verfügung steht.
Waffen mit Einzelladung, wie Revolver oder viele Schrotflinten, werden mit einer Geschwindigkeit von **1+GE Patronen** pro Runde geladen.

Beispiel*:*
Bei GE 2 kann ein Charakter einen sechsschüssigen Revolver in 2 Runden (3 pro Runde) nachladen. Er könnte aber auch nur 3 Schuss laden und weiterfeuern.

REICHENWEITEN-MODIFIKATION

DS-X unterscheidet zwei Arten von Schüssen: Aus der Hüfte und gezielte Schüsse.

AUS DER HÜFTE

In einer normalen Kampfsituation werden Schüsse spontan, schnell abgegeben, eben dann wenn sie die Gelegenheit ergibt. Diese Schüsse sind instinktiv und nicht gezielt. Für alle schnellen Schüsse gilt: je volle 10 Meter Entfernung erhält der Schütze einen Abzug von -1 auf seinen Angriffswurf. Schüsse oberhalb 100m treffen nur bei einem *Immersieg*.

GEZIELTE TREFFER

Nimmt sich der Schütze Zeit (Zielenaktion) bekommt er einen Malus von -1 pro volle 100 Metern. Eine Waffe kann nie weiter als die effektive Reichweite schießen. Nach Spielleiterentscheidung können Waffen zufällig (Immersieg) bis zur doppelten effektiven Reichweite treffen.

EFFEKTIVE REICHWEITE

Die effektive Reichweite definiert die Kampfreichweite von Schusswaffen. Sie ist die Entfernung, in der die Wirkung der Schusswaffe noch effektiv ist.

WAFFE	REICHWEITE
Pistole	60m
Revolver	200m
MP	100m
Flinte	200m
Präzisionsgewehr	1.200m
Sturmgewehr	400m
Maschinengewehr	800m
Laser	300m
Plasma	50m

KAMPF UNTER WASSER

Der Kampf unter Wasser unterscheidet sich nicht grundlegend vom Kampf an Land. Folgende Änderungen sind zu beachten:

BEWEGUNG

Ohne die spezielle Ausrüstung (Aquatische Module) ist unter Wasser der Laufenwert halbiert (aufgerundet). Tauchanzügen ermöglichen das Atmen, nicht aber eine bessere Beweglichkeit.

SPEZIAL-WAFFEN

Unter Wasser funktionieren keine Waffen, die auf Basis von kleinen Projektilen oder Energie arbeiten, damit sind nahezu alle Standardwaffen unbrauchbar. Die Technologien „Nadler“, „MBT“ und „Ultraschall“ sind hier die richtige Wahl.

SPEZIAL-WAFFEN ÜBER WASSER

Sowohl Nadler, als auch MBT-Waffen können auch außerhalb des Wassers verwendet werden. Schallwaffen hingegen können nicht verwendet werden.

PARAMENTALE FÄHIGKEITEN

Funktionieren unabhängig von irgendwelchen vokalen Komponenten genauso wie über Wasser.

SCHADEN UND HEILUNG

Da magische oder übernatürliche Heilung in DS-X etwas sehr seltenes ist, sollten Charaktere vorsichtig sein, ob sie sich in jeden Kampf stürzen wollen. Sollte es trotzdem passieren hier ein paar Anmerkung zum Thema Heilen und Tod.

BEWUSSTLOSIGKEIT

Charaktere, deren Lebenskraft auf Null oder niedriger sinkt, werden bewusstlos und erwachen erst nach W20 Stunden mit 1LK.
Alternativ kann man einen Bewusstlosen wecken, in dem man ihn rüttelt, schüttelt, ohrfeigt oder Wasser ins Gesicht spritzt. Gelingt ihm dabei KÖR+HÄ, erwacht er mit 1LK, kann aber nicht mehr "verschnaufen" (siehe unten).

Beispiel:
Ein Pazúr verpasst Sgt. Leroy (28 LK) 30 Schaden, der Soldat verpatzt seine Abwehr und geht mit -2 LK bewusstlos zu Boden.

NAHTOD-ERFAHRUNG

Sinkt die Lebenskraft eines Charakters unter den negativen KÖR-Wert, so verliert er pro Runde einen weiteren Lebenspunkt. Übersteigt der negative LK-Wert den doppelten KÖR-Wert gilt er als tot (siehe TOD).
Durch moderne medizinische Methoden, wie den Einsatz eines Defibrillators oder einer Adrenalin-Injektion, kann der Spieler aber auch bis zu seinem doppelten KÖR-Wert zurückgeholt werden.
Der wiederbelebende Charakter muss dazu eine Probe auf GEI+GE machen.
Gelingt die Probe hat der Charakter 1 LK und ist für W20-KÖR Runden benommen.

TOD

Ist die verlorene Lebenskraft unter Null größer als das Attribut Körper (also -9 LK bei KÖR 8), ist der Charakter tot.

Beispiel:
Hätte Sgt. Leroy (KÖR 8) nur noch 20 LK gehabt, als der Pazúr ihn mit 30 Schaden traf, wäre er mit -10 LK tot gewesen. Jetzt kann nur noch ein Sanitäter mit Adrenalin oder Defi helfen.

VERSCHNAUFEN

Können Charaktere, die noch über mindestens 1LK verfügen, sich nach einem Kampf ein paar Minuten ausruhen, um neue Kräfte zu tanken und ihre Wunden zu versorgen, erhalten sie die Hälfte ihrer soeben verlorenen LK zurück (1LK pro Minute).

Beispiel:
Soeben hat Sgt. Leroy den letzten einer Gruppe von Grauer niedergestreckt. Ganze 12LK hat er durch sie verloren und verschnauft erstmal, wodurch er 6LK regeneriert.

NATÜRLICHE HEILRATE

Verletzte Charaktere, die noch über mindestens 1LK verfügen, regenerieren alle 24 Stunden W20/2 LK. Pro 4h Bettruhe in dieser Zeit, gibt es einen Bonus von +1 auf das Ergebnis.

WIEDERBELEBUNG

Wiederbelebungen im fantastischen Sinne durch Magie oder göttliches Eingreifen kommen in der Regel in DS-X nicht vor.
Sollte es aber (durch ein Wunder, ein Artefakt oder dergleichen) doch dazu kommen, sinkt KÖR permanent um 1 Punkt. Charaktere mit KÖR 1 können nicht wiederbelebt werden.

FÄHIGKEITEN

NEUE FÄHIGKEITEN LERNEN

Erreicht ein Paranormaler eine neue Stufe, kann er neue Fähigkeiten erlernen, was weder Lernpunkte noch Talentpunkte kostet.
Voraussetzung ist lediglich, dass der Paranormale einen Lehrer findet, der ihm die Fähigkeit beibringt. Normalerweise sind alle Anwender in Zirkeln, Kulten oder Schulen organisiert, so dass lediglich der Spielleiter entscheiden muss, ob ein Lehrer zur Verfügung steht.
Alternativ kann auch ein Würfel entscheiden: Ein Wurf W20 größer oder gleich der Stufe der Fähigkeit und diese kann erlernt werden.
Ein Paranormaler kann pro Stufe eine Anzahl neuer Fähigkeiten erlernen, deren Stufensumme seiner neuen Stufe entspricht.
Der Lernprozess dauert 6h pro Stufe der Fähigkeit.

Beispiel:
Das Medium Lani Assidan erreicht die 4. Stufe. Er kann nun 4 Fähigkeiten der 1. Stufe, 2 Fähigkeiten der 2. Stufe, 1 Fähigkeit der ersten und eine der dritten Stufe oder eine einzelne Fähigkeit der 4. Stufe erlernen.

Myth #9) The FBI has "X-Files."

Well, first off, the FBI is NOT on point to investigate the supernatural as Scully and Mulder did on the X-Files TV show. Yes, we do have files on some unusual phenomena—like cattle mutilation, UFOs, and Roswell—but generally only because people reported something and we made a note of it. Some of the files do involve cases involving a potential violation of federal law under our jurisdiction that we did investigate. One example is Operation Majestic 12, the supposedly secret group of government officials tasked by President Truman to study the Roswell incident. When what appeared to be a top secret document about the formation of the Majestic 12 surfaced in the 1980s, we were asked to investigate a possible breach of classified information. The Bureau concluded that the document was a fake. So, bottom line: while FBI agents chasing aliens and other supernatural creatures may make good entertainment, it's not part of our job description, and we don't have a secret collection of "X-Files" squirreled away somewhere.

The Top Ten Myths in FBI History
http://www.fbi.gov/

OPTIONALE REGELN

Diese Regeln sind optional und können nur verwendet werden, wenn alle Spieler und der Spielleiter sich vorher darauf geeinigt haben, da diese teilweise zu einem sehr unterschiedlichen Spielgefühl und Charakterentwicklung führen können.

FLEXIBLE STEIGERUNG

Bei der Erschaffung darf der Spieler eine seiner Haupteigenschaften mit einer anderen Eigenschaft vertauschen. Diese Eigenschaft darf er stattdessen um +1 als Berufsbonus steigern, und es kostet ihn lediglich 2 Lernpunkte zur Steigerung, die vernachlässigte Eigenschaft kostet entsprechend 3 LP.

Beispiel:
Agent Gabler tauscht BE mit AU, um besser soziale Fähigkeiten entwickeln zu können. Damit kann er bei der Charaktererstellung +1 auf GE oder AU legen und beim Stufenaufstieg leichter GE und AU steigern, vernachlässigt aber seinen BE-Wert.

ERWEITERTE STEIGERUNG

Die "Kato-Methode" erlaubt es dem Charakter eine zusätzliche Eigenschaft auszuwählen, welche dieser mit 2 LP steigern kann. Die Charakterentwicklung bleibt aber unverändert.

GRANATEN

GRANATEN WERFEN

Granten werfen funktioniert über den Kampfwert "Schiessen".
Zusätzlich wirkt das Talent "Werfen" (*pro Talentrang plus 1, Verspringenwurf um plus/minus Talentrang verändern.*)
Bei einem Patzer handelt es sich bei der Granate um einen Blindgänger, der nicht explodiert.

Generell zielt der Werfende immer auf ein Feld, wobei es keine Rolle spiel, ob dieses besetzt oder frei ist. Sollte sich zwischen dem Feld und dem Werfenden lediglich ein 30cm Fenster befinden, sollte der Wurf erschwert werden.

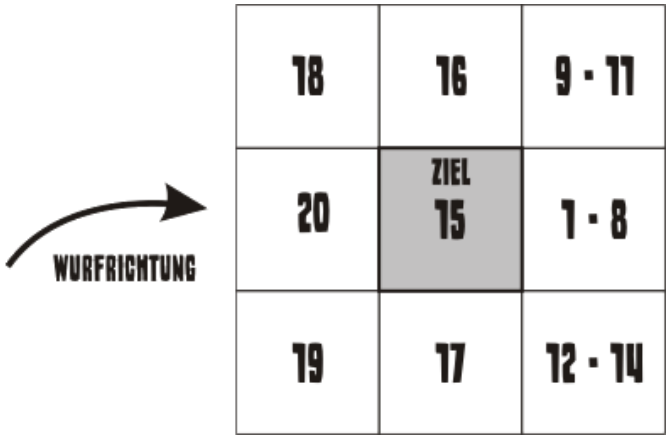
VERSPRINGEN

Granaten (Ausnahme beim Immersieg) verspringen! Bei einem gelungen Trefferwurf um 1m.
Bei misslungenem Trefferwurf um W20/4m

Trifft eine Granate beim Verspringen eine Wand oder einen Gegenstand, gilt

Einfallswinkel = Ausfallswinkel.

Die Richtung, in die die Granate springt wird mit dem W20 bestimmt:



MAXIMALE REICHWEITE

Eine Granate kann entweder gezielt oder wild geworfen werden, dadurch wird das Verspirngen und somit auch die Treffsicherheit beeinflusst:

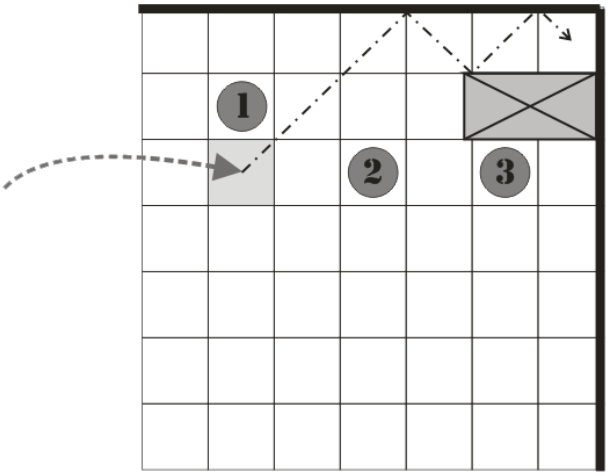
Gezielter Wurf: AGI * ST oder GE in Metern (normales Verspringen)

Wilder Wurf: AGI * ST oder GE mal 2 Metern (+ Verspringen x 5)

SONDERREGEL: ENGE RÄUME

Wird eine Granate in einem Raum gezündet, der kleiner ist als der Explosionsradius der Granate, verdoppelt sich WB und GA.

Beispiel:
Sgt. Collins schleudert eine Granate in eine Fabrikhalle, um gleich drei Gegner mit einer Blendgranate zu schwächen. Der Wurf über diese große Entfernung gelingt, aber verspringt trotzdem um fünf Meter. Die Explosion ereignet sich hinter einem Schrank, so dass nur einer der Gegner betroffen ist.



HUNDE ALS GEFOLGSLEUTE

Charaktere mit dem Job **Hundeführer,** oder mit Zustimmung des SL auch andere Berufe, wie Schamanen dürfen sich einen Hund als Gefolgsmann halten. Hunde werden in der Regel vom Spieler geführt, erhalten genau wie dieser auch Erfahrungspunkte und werden mit der Zeit stärker.

ERSTELLEN EINES HUNDES

Als Basis dient der Wachhund (siehe Gegner-Dossier).

Jeder Hund darf **14 Punkte auf die Attribute** (KÖR, AGI, GEI) verteilen. Allerdings gelten hier folgende Einschränkungen:

KÖRPER	4-8
AGILITÄT	4-8
GEIST	1-2

Des Weiteren kann der Hund **10 Punkte auf die Eigenschaften** verteilen:

ST + HÄ	3 Punkte
BE + GE	3 Punkte
VE + AU	3 Punkte
Frei zu verteilen	1 Punkt

STUFENAUFSTIEG

Hunde erhalten immer, wenn Sie ihr „Herrchen“ auf eine Mission begleiten, die gleiche Anzahl EP wie dieser für besiegte Gegner, nicht aber für gelöste Rätsel.

Beim Aufstieg in eine neue Stufe erhält ein Hund jedes Mal **zwei Lernpunkte (LP)** und **1 Talentpunkt (TP)**.

	ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	LK	TP
Hund	2	2	2	2	2	2	1	-

BEFEHLE

Ein Hund beherrscht eine Menge Tricks, ihm diese aber sicher beizubringen erfordert viel Arbeit von Hund und Herrchen.
Jeder Hund beherrscht **VE Tricks** sicher, d.h. er muss keine Probe ablegen, um diesen abzurufen.
Verlangt der Führer einen Befehl, der nicht vollständig eintrainiert ist, so muss der Hund eine **Gehorsamsprobe** ablegen.

GEHORSAMSPROBEN

Normalerweise folgen Hunde Ihrem Führer bedingungslos, sollte dieser aber etwas verlangen, das gegen die natürlichen Instinkte des Tieres geht (Angriff auf mächtige Gegner, Sprung in reißenden Fluß, von Futter ablassen,...), muss der Hund einen Gehorsamswurf auf **GEI+AU** machen. Bei einem **Patzer** übernimmt der SL kurzzeitig die Kontrolle über das Tier.
Dieser Wert kann über das Talent **Gehorsam** gesteigert werden.

AUFSPÜREN

Alle Hunde haben eine gute Nase und können damit Menschen, Außerirdische oder Gegenstände suchen, wenn ein Vergleich oder entsprechende Erfahrung vorliegt. Suchen und Aufspüren werden als reguläre **Bemerkenproben GEI+VE (mind.8)** abgehandelt.

TRICKS

Apportiere! Einen geworfenen Gegenstand wiederholen.

Bewache! Verhindere, dass eine Person oder ein Tier sich wegbewegt.

Bleib! Bleibe hier sitzen oder liegen.

Bring / Hol! Bringe oder hole einen Gegenstand von/zu einer anderen Person.

Fass! Greife einen Gegner an. Bei extremen Gegnern (Drache, Golem, Katze,...) kann der SL einen Gehorsamswurf verlangen.

Lass ab! Unterbrich, was auch immer du gerade tust. Hauptsächlich notwendig im Kampf oder wenn die Instinkte mit dem Hund durchgehen.

Pass auf! Halte Wache und schlag Alarm, wenn sich irgendjemand oder irgendetwas nähert.

Still! Verhalte dich vollkommen still.

Such! Suche einen Gegenstand oder eine Person. Geruch oder Gegenstand muss bekannt sein.

Greif! Hund verbeißt sich in Gegner (einfacher Angriff). -4 auf alle körperlichen Proben, Abschütteln über vergleichende KÖR+ST-Probe.

NEUE TALENTE

ALPHAWOLF

Junger Wolf 15 (I)

Der Wolf gilt als voll ausgewachsen. Er hat jetzt die Größenkategorie „normal“.

GEHORSAM

Hund 1 (V)

Pro Talentrang erhält der Hund einen Bonus von +2 auf alle Gehorsamswürfe.
Außerdem darf er pro Talentrang einen weiteren Trick dazulernen.

HUNDE-TYPEN

SPÜRHUND

Wahrnehmung 1 (VIII)
Flink 1 (III)
Glückspilz 1 (I)
Gehorsam 1 (V)
Einstecker 4 (III)
Friedvoller Hieb 4 (III)
Kämpfer 4 (V)
Parade4 (III)
Schwimmen 1 (III)
Standhaft 4 (IV)
Überlebenstraining 4 (V)
Heimlichkeit 4 (II)
Ausweichen 4 (I)
Schnelle Reflexe 8 (II)
Brutaler Hieb 8 (III)
Verletzen 8 (I)
Vitalpunkte erkennen 12 (II)
Meister seines Berufs 15 (I)
Meister aller Berufe 20 (I)

KAMPFHUND

Einstecker 1 (III)
Friedvoller Hieb 1 (III)
Kämpfer 1 (V)
Verletzen 1 (II)
Standhaft 1 (V)
Flink 1 (III)
Parade 1 (III)
Gehorsam 4 (V)
Schwimmen 4 (III)
Überlebenstraining 4 (III)
Wahrnehmung 4 (IV)
Glückspilz 4 (I)
Schnelle Reflexe 4 (VI)
Ausweichen 4 (II)
Brutaler Hieb 4 (III)
Heimlichkeit 8 (I)
Vitalpunkte erkennen 8 (III)
Meister seines Berufs 15 (I)
Meister aller Berufe 20 (I)

JUNGER WOLF

Einstecker 1 (VI)
Schwimmen 1 (III)
Standhaft 1 (VI)
Überlebenstraining 1 (X)
Wahrnehmung 1 (V)
Flink 3 (III)
Kämpfer 4 (VI)
Parade 4 (II)
Schnelle Reflexe 4 (II)
Ausweichen 4 (I)
Brutaler Hieb 4 (III)
Verletzen 4 (III)
Gehorsam 8 (III)
Glückspilz 8 (I)
Heimlichkeit 8 (II)
Vitalpunkte erkennen 10 (II)
Friedvoller Hieb 12 (I)
Alphawolf 15 (I)

WERTE

Hunde sind klein (LK/2) und vierbeinig (LK*1,5).

$$LK = \frac{KÖR + HÄ + 10}{2} x1{,}5$$

$$Laufen = \left(\frac{AGI}{2} + 1 \right) x1{,}5$$

Kreaturfähigkeiten: Dunkelsicht

Biss: WB+1

Panzerung: Fell PA+1

BLOODHOUND JESTER

KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**2**
ST:	2	BE:	3	VE:	3
HÄ:	1	GE:	0	AU:	1

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+1)	Fell (PA+1)
Talente: » Wahrnehmung I	**Tricks:** » Such! » Lass ab! » Pass auf!

GH:	-3	GK:	kl	EP:	39

TALENTE

Talente kosten jeweils einen Talentpunkt (TP) pro Talentrang. TP können angespart werden. Die Voraussetzungen geben an, ab welcher Stufe ein Beruf ein Talent erlernen kann - der maximal erreichbare Talentrang steht in Klammern dahinter.
Spezialisierungen haben weiterhin Zugriff auf alte, wie neue Talente, ihres Grundberufs.

DS Talent aus dem Grundregelwerk (ggf. umbenannt, dann mit Hinweis)

X Neues Talent

KATEGORIEABHÄNGIG

Bestimmte Talente müssen für eine einzelne Waffenkategorie erlernt werden. Alle Talente können mehrfach für unterschiedliche Waffenkategorien erlernt werden.

Die Kategorien sind:
Nahkampf: Bewaffnet, Waffenlos
Fernkampf: Pistolen, Gewehre, Schwere Waffen, Altertümliche Waffen

DS-KOMPATIBILITÄT

DS-X versteht sich als ein offenes Setting-System, kann also mit jedem anderen **Dungeonslayers**-Setting gekreuzt werden. Sollte ein Spieler also Talente anderer Systeme nutzen wollen, die hier nicht aufgeführt sind, da sie nicht in ein neuzeitliches Setting passen (*z.B. Blocker, Prügler, Vertrauter*), so steht ihm dies in Absprache mit dem Spielleiter frei.

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

Soldat (SOL)	
Agent (AGE)	Geistheiler (GEI)
Paranormale (PAR)	Fühlender (FUE)
» Medium (MED)	
» Kultist (KUL)	
» Psioniker (PSI)	Schamane (SAM)
	Bokor (BOK)
Ledernacken (LED)	Mambo (MAM)
Scharfschütze (SCH)	
Offizier (OFF)	
	Telekinet (TKT)
Profiler (PRO)	Telepath (TPH)
Tech-Freak (TEC)	Teleporter (TPR)
Profidieb (PRD)	

TALENTBESCHREIBUNGEN

ABKLINGEN

PAR 4 (III), PSI 12 (VI)

(DS *Abklingen)*
Dieses Talent senkt die Abklingzeit jeder Fähigkeit um 1 Runde pro Talentrang.
Es ist jedoch nicht möglich, die Abklingzeit unter Null zu senken.

AURA-EMPFINDLICHKEIT

MED 1 (III), FUE 10 (V)

X Dieses Talent gibt einen Bonus von +1 pro Talentrang auf alle Fähigkeiten der Kategorie Aura.

AKROBAT

SOL 4 (III), AGE 1 (III), PAR 4 (III), PRD 10 (V)

(DS *Akrobat)*
Der Charakter ist ein geübter Kletterer und Turner. Auf alle Proben, bei denen es um athletisches Geschick, Balancieren oder Kletterkunst geht, erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang.

AUSWEICHEN

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III), LED 10 (V), PRD 15 (V)

(DS *Ausweichen)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Nahkampfangriff komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob dieser Schlag ihn trifft oder nicht. Gegen Angriffe von Gegnern, die 2+ Größenkategorien (siehe GRW Seite 104) größer sind, ist das Talent wirkungslos.

BAD COP

SOL 4 (III), AGE 1 (III), PRO 10 (V), OFF 12 (V)

X Der Charakter ist ein Meister darin, sich durch Einschüchterung Informationen zu beschaffen. Pro Talentrang erhält er einen Bonus von +3.

Wenn ein zweiter Charakter mit dem Talent ***Good Cop*** gleichzeitig mitarbeitet erhält der Bad Cop zusätzlich +1 pro Talentrang des Good Cop.

BILDUNG

SOL 1 (V), AGE 1 (V), PAR 1 (V), PRO 10 (VII), TEC 10 (X)

(DS *Bildung)*

Der Charakter hat einen gewissen Grad an Bildung erworben.

Im Gegensatz zu dem Talent **Wissensgebiet**, welches nur einzelne Themengebiete umfasst, erhält man durch das Talent Bildung einen +2 Bonus pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es um Allgemeinwissen, oder das Lösen von Rätseln geht.

BÖSE GEDANKEN

KUL 1 (III), BOK 10 (V)

X Dieses Talent gibt einen Bonus von +1 pro Talentrang auf alle Fähigkeiten der Kategorie Fluch.

BRUTALER HIEB

SOL 4 (III), AGE 8 (III), LED 10 (V), OFF 15 (V)

(DS *Brutaler Hieb)*

Kategorieabhängig - Nahkampf

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlagen für einen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schlag zu vereinen.

COMPUTER HACKEN

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III), TEC 12 (X)

X Immer wenn es darum geht, einen Computer über die üblichen Office-Anwendungen zu bedienen, oder gar zu hacken, erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang.

CHARMANT

SOL 1 (II), AGE 1 (III), PAR 1 (III), PRO 10 (VIII), KUL 8 (V) , OFF 12 (IV)

(DS *Charmant)*

Auf sämtliche Proben sozialer Interaktion, beispielsweise um sympathisch aufzutreten, oder eine Geschichte glaubhafter zu berichten, erhält der Charakter pro Talentrang einen Bonus von +2 (bei Vertretern des anderen Geschlechts sogar +3).

DIEBESKUNST

SOL 8 (III), AGE 1 (III), PAR 8 (III), PRD 10 (X)

(DS *Diebeskunst)*

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es darum geht, Fallen zu entdecken und Bomben zu entschärfen, fremde Taschen zu leeren, mechanische Schlösser zu öffnen oder Glücksspiele zu manipulieren.

DRIVE-BY-SCHÜTZE

SOL 3 (V), AGE 8 (III)

(DS *Sattelschütze*)

Kategorieabhängig - Fernkampf

Dieses Talent gestattet dem Charakter, während des Fahrens mit einer Schusswaffe zu schießen, die mit einer Hand gehalten wird.

Dennoch gibt es bei diesem schwierigen Manöver immer noch einen Malus von -5 in niedriger Geschwindigkeit und -10 unter Vollgas auf die Schießen-Probe (siehe Seite GRW 92).

Durch den zweiten und dritten Talentrang in Drive-by-Schütze kann dieser Malus jedoch um jeweils 5 gemindert werden.

Der Charakter benötigt mindestens einen Talentrang im Talent **Fahren**, um Drive-By-Schütze erwerben zu können.

EINSTECKER

SOL 1 (V), AGE 1 (IV), PAR 1 (III), LED 12 (X), OFF 14 (VIII)

(DS *Einstecker)*

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken. Pro Talentrang steigt die Lebenskraft (LK) um +3.

ERINNERN

SOL 8 (I), AGE 1 (I), PAR 4 (I), PRO 10 (III), OFF 15 (III)

X Pro Talentrang kann der Spieler einmal pro Spielsitzung beim Spielleiter eine Erinnerungsstütze anfordern. Dies kann bspw. der Inhalt eines gesehenen Dokuments oder Bildschirmseite sein.

Im Unterschied zu **Kombinationsgabe** muss der Spieler aber selber drauf kommen, sich zu erinnern.

ELEKTRONIK

SOL 4 (III), AGE 1 (III), PAR 8 (III), TEC 10 (X)

X Mit dem Talent Elektronik, kann der Charakter komplizierte technische Geräte bauen, reparieren oder auch elektronische Sicherheitssysteme überbrücken. Pro Talentrang erhält er einen Bonus von +2.

EXAKTER SCHUSS

SOL 4 (III), AGE 4 (III), SCH 10 (V)

(DS *Fieser Schuss)*

Kategorieabhängig - Fernkampf

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schießen einen Angriff lang um den Wert von Agilität erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schuss zu vereinen. Zielzauber profitieren nicht von diesem Talent.

FANGSCHUSS

SCH 15 (III)

(DS *Sehnenschneider)*

Kategorieabhängig - Fernkampf

Der Charakter kann im Kampf einmal pro Talentrang einen Gegner bewegungsunfähig schießen. Er muss dies vor dem entsprechenden Angriff ansagen. Für diese Aktion wird die Abwehr des Charakters halbiert, bis er in der nächsten Kampfrunde wieder an der Reihe ist. Wird beim Gegner ein Schaden erzielt, wird dieser Schaden halbiert und der Laufen- Wert des Gegners um 0,5m pro Talentrang gesenkt. Wird kein Schaden verursacht, zählt dies nicht als Talenteinsatz, und ein erneuter Versuch ist möglich.

FAHREN

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III), TEC 10 (V)

X Pro Talentrang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf alle Aktionen, die das Fahren von Landfahrzeugen (Motorrad, Auto, Panzer) betreffen.

FLIEGEN

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III), TEC 10 (V)

X Pro Talentrang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf alle Aktionen, die das Fliegen (Hubschrauber, Flugzeug, Gleiter, Zeppelin) betreffen.

FLINK

SOL 4 (III), AGE 1 (III), PAR 8 (III)

(DS *Flink)*

Der Charakter ist schnell und gut zu Fuß. Der Wert für Laufen wird pro Erwerb des Talents um 1 Meter erhöht.

FRIEDVOLLER HIEB

SOL 4 (III), AGE 4 (III), LED 12 (V), OFF 10 (V)

(DS *Friedvoller Hieb)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen friedvollen Hieb mittels eines waffenlosen Angriffs ausführen. Das Resultat wird wie gewohnt ermittelt (also abzüglich der Abwehr) allerdings wird kein Schaden erzeugt, stattdessen ist das Opfer für 1 Runde pro letztendlich erhaltenen Schadenspunkt gelähmt.

Wird das gelähmte Ziel anderweitig angegriffen, wozu auch geistesbeeinflussende Fähigkeiten u.ä. zählen, endet die Wirkung. Gegen Ziele, die 2+ Größenkategorien (siehe GRW Seite 104) größer sind, ist das Talent wirkungslos.

FÜRSORGER

MED 5 (III), GEI 10 (X), FUE 10 (V), MAM 12 (V)

(DS *Fürsorger)*

Der Charakter ist geübt im Umgang mit heilenden Fähigkeiten. Er erhält auf alle Fähigkeiten der Kategorie Heilungen +1 pro Talentrang.

GENESUNG

SOL 1 (V), AGE 1 (V), PAR 1 (V)

(DS *Genesung)*

War ein Charakter vorübergehend tot und hat dadurch Punkte des Attributs KÖR eingebüßt, kann pro Talentrang +1 KÖR wiederhergestellt werden. Es ist mit diesem Talent nicht möglich, KÖR über den ursprünglichen Wert zu steigern.

GESCHOSSHAGEL

SOL 1 (II), SCH 10 (IV), LED 15 (III), OFF 16 (III), AGE 12 (II)

X Pro Talentrang hat der Schütze eine bessere Trefferchance bei Automatikfeuer. Der WB-Multiplikator beträgt: 3+Talentrang.

GESEGNETER

KUL 1 (III), MAM 10 (V)

X Dieses Talent gibt einen Bonus von +1 pro Talentrang auf alle Fähigkeiten der Kategorie Segen.

GLÜCKSPILZ

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III), MAM 10 (V)

(DS *Glückspilz)*

Der Charakter ist ein wahrer Glückspilz, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen Patzer ignorieren und den jeweiligen Wurf wiederholen.

Sollte der neue Wurf ebenfalls ein Patzer sein, man aber über mehr als einen Talentrang verfügt, kann dieser ebenfalls ausgeglichen werden.

GOOD COP

SOL 4 (III), AGE 1 (III), PRO 10 (V), FUE 12 (V)

X Der Charakter ist ein Meister darin sich durch freundliche Einflussnahme Informationen zu beschaffen. Pro Talentrang erhält er einen Bonus von +3.

Wenn ein zweiter Charakter mit dem Talent ***Bad Cop*** gleichzeitig mitarbeitet, erhält der Good Cop zusätzlich +1 pro Talentrang des Bad Cops.

HANDWERK

SOL 1 (V), AGE 1 (V), PAR 1 (V), TEC 10 (X)

(DS *Handwerk)*

Dieses Talent wird für jede Handwerksart (Tischler, Computer-Techniker, Elektriker, Waffen-Techniker usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchstrang III erworben werden.

Man beherrscht das jeweilige Handwerk und erhält auf alle diesbezüglichen Proben, sei es um Gegenstände herzustellen oder beschädigte Ausrüstung zu reparieren (siehe GRW Seite 88), einen Bonus von +3 pro Talentrang, den man für dieses Handwerk erworben hat.

HEIMLICHKEIT

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III), LED 12 (V), PRD 10 (VI)

(DS *Heimlichkeit)*

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und versteht sich darauf, nicht bemerkt zu werden.

Er erhält +2 auf alle Proben, bei denen es darum geht, leise zu sein, sich zu verbergen, nicht bemerkt zu werden oder etwas heimlich zu tun, wie beispielsweise Taschendiebstahl oder Waffen verbergen.

HELDENGLÜCK

SOL 10 (III), AGE 10 (III), PAR 10 (III), MAM 20 (V)

(DS *Heldenglück)*

Der Charakter ist wahrlich vom Glück gesegnet, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen beliebigen Würfelwurf wiederholen.

Sollte das neue Wurfergebnis ebenfalls nicht gefallen, kann man erneut die Probe wiederholen, sofern man noch über weitere Talenträge verfügt.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

LED 10 (III)

(DS *Hinterhältiger Angriff)*

Kategorieabhängig - Nahkampf

Einmal pro Kampf kann der Charakter einen Gegner mit einem hinterhältigen Angriff im Nahkampf attackieren, so lange das Opfer sich des Angriffs nicht gewahr ist.

Dafür wird in dieser Runde sein Wert in Schlagen um GE - multipliziert mit dem Talentrang - erhöht.

Wurde durch den hinterhältigen Angriff der Kampf eröffnet, kann das Ziel (sofern der hinterhältige Angriff auch gelang) in dieser Runde nicht mehr agieren.

ICH MUSS WEG!

PRD 12 (I), OFF 18 (I), TPR 20 (I)

(DS *Ich muss weg!)*

Pro Talentrang kann der Charakter in jedem Kampf für jeweils eine Runde sämtliche gegen ihn gerichteten Angriffe komplett ignorieren.
Dabei darf er aber seine Gegner nicht attackieren, sondern muss sich dabei um mindestens 2m von ihnen entfernen.

IN DECKUNG

SOL 8 (III), AGE 8 (III), PAR 8 (III)

(DS *In Deckung)*

Der Charakter versteht es, im Kampf geschickt in die Defensive zu gehen.
Pro Talentrang werden in jeder Kampfrunde, in der er keine offensive Handlung unternimmt, alle Angriffe gegen ihn um 2 gesenkt, sofern er sich ihrer bewusst ist.

KÄMPFER

SOL 1 (III), AGE 8 (III), PAR 10 (I), LED 12 (V), OFF 16 (V)

(DS *Kämpfer)*

Kategorieabhängig - Nahkampf

Der Charakter ist ein geübter Nahkämpfer: Er erhält pro Talentrang auf Schlagen einen Bonus von +1.

KANN ICH MAL VORBEI?

PRD 10 (III)

(DS *Kann ich mal vorbei?)*

Der Profidieb kann einmal alle 24 Stunden pro Talentrang eine Zielperson durch Ansprechen, Vorbeidrängeln etc. derart ablenken, dass sämtliche Wahrnehmungs-Proben gegen Taschendiebstahl u.ä. dieser Person für Talentrang in Runden um die Stufe des Meisterdiebes erschwert werden.

KLETTERASS

SOL 5 (II) AGE 3 (II), PRD 12 (V), LED 16 (V), SCH 14 (IV)

(DS *Kletterass)*

Der Charakter erhält auf alle Klettern-Probe einen Bonus von +2 pro Talentrang und die normale Klettergeschwindigkeit von Laufen/2 wird pro Talentrang um 1m erhöht.
Außerdem kann der Charakter an überhängenden Wänden oder gar kopfüber an Decken ganz „normal“ klettern (also diesbezügliche Malus ignorieren), sofern diese nicht gänzlich eben sind, sondern über Vorsprünge, Kabel, Rohre, Mauerfugen o.ä. verfügen.

KOMBINATIONSGABE

AGE 8 (I), PRO 15 (III)

X Pro Talentrang kann der Spielleiter einmal pro Spielsitzung dem Spieler einen Hinweis geben. Dies kann bspw. sein „Kommt es Dir nicht komisch vor, dass…“. Der Spieler sollte erfahren, dass dies seiner Kombinationsgabe entstammt.
Im Unterschied zu **Erinnern** könnte der Spieler wissen, dass in einer Akte etwas Wichtiges stand, sich aber nicht zwingend an den Inhalt erinnern.

KOPFSCHUSS

SOL 4 (II), SCH 10 (V), AGE 16 (II), OFF 12 (III), LED 12 (III)

X Der Charakter ist in der Lage mit einem Präzisionsgewehr massiven Schaden durch einen Kopfschuss anzurichten. Pro Talentrang wird bei einem ***Immersieg*** der maximale Schaden bei gezielten Schüssen (GRW Seite 44) mit Talentrang+1 multipliziert.

KRAFTTIER FINDEN

SAM 10 (I)

X Mit einem dreitägigen Ritual kann der Schamane sein Krafttier finden. Dies bildet in aller Regel die Initialisierung in den Schamanismus.
Nach drei Tagen der Meditation und der inneren und äußeren Reinigung erscheint dem Charakter sein Krafttier.
Je nach Spielleiterentscheidung, kann

- der Charakter auswählen,
- der Spielleiter (nach Spieler-Verhalten)
- oder gewürfelt werden.

Ist das Krafttier einmal festgelegt, kann es nicht mehr gewechselt werden.

Alle Krafttiere haben eine Kraft und eine Eigenschaft, die der Spieler durch die entsprechenden Fähigkeiten hervorrufen kann.

WURF	TIER	KRAFT	EIGENSCHAFT
1	Alligator	HÄ +1	Schnelle Reflexe II
2	Biber	GE +1	Schätzen II
3	Braunbär	ST +2	Kämpfer I
4	Eule	VE +2	Bildung I
5	Habicht	BE +1	Verletzen I
6	Hirsch	ST+1, AU+1	Einstecker I
7	Hund	AU+1	Fürsorger I
8	Käfer	HÄ+1	Umdenken II

9	Kojote	GE+1	Taschendieb II
10	Lachs	BE+1	Schwimmen II
11	Orka	ST+1, HÄ+1	Erinnern I
12	Otter	GE+2	Kletterass I
13	Pferd	ST+1, BE+1	Flink I
14	Puma	BE+1, GE+1	Jäger I
15	Rabe	VE+1	Schlitzohr II
16	Ratte	GE+1, VE+1	Heimlichkeit I
17	Schlange	GE+2	Magierestistent I
18	Schwan	AU+2	Charmant I
19	Specht	BE+1	Schlossknacker II
20	Stinktier	HÄ+1, GE+1	Bad Cop I

MAGIERESISTENT

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III), FUE 10 (V),

(DS *Magieresistent)*

Gegen den Charakter gerichtete Zauber werden um +2 pro Talentrang erschwert.

MARTIAL ARTS

LED 10 (V)

(DS *Waffenloser Meister)*

Der Ledernacken ist ein Meister der Martial Arts, der WB seiner unbewaffneten Angriffe beträgt +1 pro Talentrang.

Der normalerweise gültige Bonus von +5 auf Abwehr gegen waffenlose Angriffe entfällt bei seinen Gegnern, deren Abwehr wird noch pro Talentrang um -1 gesenkt. Außerdem erhält ein waffenloser Meister +1 auf Abwehr und Initiative pro Talentrang, sofern er keine Art von Rüstungen bis auf Stoff trägt.

MEISTER ALLER BERUFE

SOL 20 (I), AGE 20 (I), PAR 20 (I)

(DS *Meister aller Klassen*)

Der Charakter kann eines seiner drei Attribute (KÖR, AGI oder GEI) um +1 steigern.

MEISTER SEINES BERUFS

SOL 15 (I), AGE 15 (I), PAR 15 (I)

(DS *Meister seiner Klasse*)

Der Charakter kann das primäre Attribut seines Berufs um +1 steigern:

Soldaten steigern KÖR, Agenten steigern AGI und Paranormale steigern GEI.

MEUCHELN

LED 18 (II)

(DS *Meucheln)*

Senkt die Abwehr des Gegners gegen Schaden durch das Talent **Hinterhältiger Angriff** um 5 pro Talentrang.

Gegen Ziele, die 2+ Größenkategorien (siehe GRW Seite 104) größer sind, ist das Talent wirkungslos.

PARADE

SOL 1 (III), AGE 4 (III), PAR 12 (III), LED 10 (V)

(DS *Parade)*

Kategorieabhängig - Nahkampf

Der Charakter hat gelernt, die Nahkampfangriffe seiner Gegner zu parieren.

Der erhält Charakter pro Talentrang +1 auf seine Abwehr gegen jeden Nahkampfangriff, dessen er sich bewusst ist und der nicht von hinten erfolgt.

PRÄZISER SCHUSS

SOL 18 (III), AGE 20 (I), SCH 10 (III)

(DS *Präziser Schuss)*

Kategorieabhängig - Fernkampf

Pro Talentrang kann der Agent einmal alle 24 Stunden mit einem Fernkampfangriff einen präzisen Schuss abfeuern, gegen den keine Abwehr gewürfelt wird.

Der präzise Schuss muss vor dem Würfeln der Schießen-Probe angesagt werden und kann pro Talentrang mit einem Talentrang eines anderen Talents (beispielsweise **Exakter Schuss**) kombiniert werden.

RITUALIST

KUL 1 (III), BOK 10 (V), SAM 12 (V)

X Dieses Talent gibt einen Bonus von +1 pro Talentrang auf alle Fähigkeiten der Kategorie Ritual.

RÜSTTRÄGER

SOL 4 (II), AGE 8 (II), OFF 12 (III)

(DS *Rüstträger)*

Der Charakter ist es gewohnt, schwere Rüstungen zu tragen und sich in ihnen zu bewegen. Der durch Rüstungen verursachte Malus auf Laufen wird pro Talentrang um 0,5m gemindert.

SANITÄTER

Alle 1 (III)

X Der Charakter erhält pro Talentrang einen Bonus von +3, wenn es darum geht Verletzte zu verbinden oder aus dem Nahtodbereich zurückzuholen.

SALVENSCHUSS

SOL 12 (II), SCH 10 (V), AGE 16 (II), OFF 12 (III)

(DS *Salve)*

Kategorieabhängig - Fernkampf

Einmal pro Kampf kann der Charakter in einer einzelnen Runde mit einer Fernkampfwaffe einen zusätzlichen Schuss pro Talentrang abfeuern. Die einzelnen Schüsse werden dabei als eigenständige Angriffe behandelt, können also beispielsweise nicht mehrfach durch das Talent **Exakter Schuss** aufgebessert werden.

Bei mehrere Talenträngen können die zusätzlichen Schüsse alle zusammen in einer Runde gebündelt abgefeuert werden oder aufgeteilt in einzelnen Runden.

SCHÄTZEN

AGE 5 (I), PAR 5 (II), PRD 10 (V), PRO 15 (III)

(DS *Beute schätzen)*

Der Charakter erhält pro Talentrang einen Bonus von +3, wenn er den Wert eines Gegenstandes schätzt.

SCHARFSCHÜTZE

SOL 8 (III), AGE 12 (III), PAR 12 (II), SCH 10 (V)

(DS *Scharfschütze)*

Kategorieabhängig - Fernkampf

Im Fernkampf zielt der Charakter auf die verletzliche Körperpartien seines Ziels: Die Abwehr des Gegners wird gegen die Fernkampfangriffe des Charakters mittels Schießen um 1 pro Talentrang gesenkt.

SCHIFFE LENKEN

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III), TEC 10 (V)

X Pro Talentrang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf alle Aktionen, die das Lenken von Wasserfahrzeugen (Schiffe, Hovercrafts, Jet-Skis) betreffen.

SCHLITZOHR

SOL 1 (II), AGE 1 (III), PAR 1 (III), PRO 10 (V), BOK 12 (IV), MAM 12 (IV), GEI 16 (IV), FUE 10 (IV)

(DS *Schlitzohr)*

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei denen geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +3 pro Talentrang.

SCHLOSSKNACKER

AGE 5 (I), LED 12 (I), PRD 10 (III)

(DS *Schlossknacker*)

Pro Talentrang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf sämtliche Proben, um mechanische Schlösser zu öffnen.

Außerdem kann pro Talentrang ein weiteres Mal versucht werden, ein und dasselbe Schloss zu öffnen, ohne bereits einen Malus zu erhalten (siehe GRW Seite 93).

Schlossknacker ist mit dem Talent **Diebeskunst** kombinierbar.

SCHNELLE REFLEXE

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III), LED 10 (VI), SCH 10 (IV), OFF 10 (V), PRD 10 (VI), FUE 12 (V), TPH 16 (V)

(DS *Schnelle Relefexe*)

Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf erhält er pro Talentrang einen Bonus von +2 auf seine Initiative.

Zusätzlich kann man pro Talentrang einmal im Kampf eine Waffe als freie Aktion ziehen, wechseln oder vom Boden aufheben.

SCHÜTZE

SOL 1 (III), AGE 3 (III), PAR 8 (III), SCH 10 (V), OFF 12 (V), LED 14 (V)

(DS *Schütze)*

Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer: Er erhält auf Schießen einen Bonus von +1 pro Talentrang.

SCHWIMMEN

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III)

(DS *Schwimmen)*

Der Charakter kann schwimmen (siehe Seite GRW 93) und erhält pro Talentrang auf alle diesbezüglichen Proben +3.

Beim „Kampf unter Wasser“ ohne Spezialgeräte erhält er pro Rang 1m weniger Abzüge auf die Bewegung.

SPRUCHMEISTER

PSI 15 (III), MED 12 (III)

(DS *Spruchmeister)*

Der Paranormale kann einmal alle 24 Stunden die Abklingzeit einer bestimmten Fähigkeit ignorieren. Bei Erwerb eines Talentranges muss festgelegt werden, um welchen Zauber es sich dabei handelt.

Werden mehrere Talentränge in ein und denselben Zauberspruch investiert, kann seine Abklingzeit einmal mehr pro Talentrang innerhalb der 24 Stunden ignoriert werden. Zaubersprüche, deren reguläre Abklingzeit mehr als 24 Stunden beträgt, können nicht gewählt werden.

STANDHAFT

SOL 1 (III), AGE 4 (III), PAR 8 (III)

(DS *Standhaft)*

Pro Talentrang sinkt die Lebenskraft-Grenze, ab der ein Charakter bewusstlos wird, um jeweils 3.

Ein Charakter mit Standhaft III wird also erst mit -9 LK bewusstlos, statt schon bei null.

Alles natürlich nur unter der Voraussetzung, dass man so viele negative LK auch überleben kann (siehe GRW Seite 42).

TALISMAN ERSTELLEN

KUL 1 (I), MAM 10 (V) BOK 12 (IV) SAM 15 (III)

X In einem sechsstündigen Ritual erschafft der Kultist einen Talisman. Dies kann vom Holzmedallion über eine seltene Feder bis zum persönlichen Schmuckstück so ziemlich alles sein. Pro Talentrang kann der Talisman eine entsprechende Fähigkeit aufnehmen, die auch mehrfach „eingebrannt" werden kann. Jeder Kultist kann pro Talentrang zurzeit immer nur einen aktiven Talisman haben.

Passende Fähigkeiten sind z.B.:

- Glücksbringer des Legba,
- Talisman des Totems,
- Zeichen des Verfluchten,
- Amulett des Äskulap,
- Mojo der Toxine.

Das Herstellen eines Grund-Talismans kostet 100$ je Talentgrad. Talismane können weder wiederverwendet noch aufgeladen werden.

TASCHENDIEB

PRD 10 (III)

(DS *Langfinger)*

Bei Versuchen, Leute zu bestehlen, kann der Profidieb einmal alle 24 Stunden pro Talentrang AGI zu seiner Probe auf Taschendiebstahl dazu addieren.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einer einzelnen Probe zu vereinen. Ebenso ist es natürlich mit **Diebeskunst** kombinierbar.

TELEPATHISCHES TALENT

PSI 1 (III), TPH 10 (V)

X Dieses Talent gibt einen Bonus von +1 pro Talentrang auf alle Fähigkeiten der Kategorie Telepathie.

TELEPORTATIONSTALENT

PSI 1 (III), TPR 10 (V)

X Dieses Talent gibt einen Bonus von +1 pro Talentrang auf alle Fähigkeiten der Kategorie Teleportation.

TELEKINETISCHES TALENT

PSI 1 (III), TKT 10 (V)

X Dieses Talent gibt einen Bonus von +1 pro Talentrang auf alle Fähigkeiten der Kategorie Telekinese.

TIERMEISTER

SAM 10 (III)

(DS *Tiermeister)*

Der Charakter hat ein Gespür für Tiere und erhält auf alle Proben im Umgang mit ihnen +3 (dieser Bonus zählt auch auf Reiten-Proben, um die Reitgeschwindigkeit oder die Richtung zu ändern).

Einmal alle 24 Stunden pro Talentrang kann er außerdem eine beliebige Anzahl wilder, aggressiver oder selbst ausgehungerter Tiere dazu bringen, ihn und zwei Begleiter pro Talentrang zu verschonen (es sei denn, sie greifen ihrerseits die Tiere an).

Dies ist auch bei tollwütigen oder kontrollierten Tieren möglich, sofern hier dem Charakter eine Probe gegen GEI+AU+Talentrang gelingt (zählt als ganze Aktion, ein Versuch pro Talentrang).

TOD ENTRINNEN

GEI 10 (III)

(DS *Tod entrinnen)*

Sobald der Charakter weniger als 1 LK besitzt, aber immer noch lebt, heilt er automatisch nach jeweils 5 Runden (-1 Runde pro Talentrang) 1LK pro Talentrang pro Runde.

Sobald seine LK wieder im positiven Bereich sind, endet der Heileffekt und der Charakter ist augenblicklich voll einsatzfähig.

TRÄNKE BRAUEN

KUL 1 (III), SAM 10 (V), BOK 10 (X), MAM 10 (VIII)

(DS *Alchemie)*

Dieses Talent wird benötigt, um magische Tränke zu brauen. Jeder Talentrang reduziert die Zubereitungsdauer von Tränken und gibt +1 auf Proben, um diese herzustellen oder zu identifizieren.

ÜBERLEBENSTRAINING

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III), LED 10 (V), SAM 12 (V)

(DS *Jäger)*

Der Charakter wandert oft durch die Wildnis und erhält durch dieses Talent +2 auf Proben, mit denen Spuren gelesen, Wild gejagt oder die richtige Marschrichtung wiedergefunden werden soll.

Pro Talentrang kann außerdem eine Mahlzeit (von denen 3 einer Tagesration entsprechen) problemlos beschafft werden (Beeren pflücken, Kleintier erlegen usw.).

UMDENKEN

PAR 1 (V)

(DS *Umdenken)*

Der Paranormale kann eine Anzahl von Fähigkeitsstufen gleich seiner eigenen Stufe einmalig pro Talentrang verlernen und durch andere Fähigkeiten der gleichen Stufensumme ersetzen. Durch das Umdenken können Paranormale, die mit ihrem Repertoire nicht zufrieden sind, dieses noch einmal umgestalten.

VERDRÜCKEN

PRD 12 (III), TPR 16 (III)

(DS *Verdrücken)*

Der Charakter kann sich bei den Aktionen Aufstehen und Rennen zusätzlich um einen Meter pro Talentrang bewegen.

Zusätzlich kann er, gefesselt oder in Ketten gelegt, zweimal pro Talentrang versuchen, sich mit AGI+BE aus einer Fessel oder Schelle zu winden (man benötigt beispielsweise 2 erfolgreiche Proben, um beide Hände aus Handschellen zu befreien).

VERLETZEN

SOL 4 (III), AGE 6 (III), PAR 12 (III), LED 10 (V), OFF 12 (V)

(DS *Verletzen)*

Kategorieabhängig - Nahkampf

Im Nahkampf zielt der Charakter auf die verletzlichen Körperpartien seines Gegenübers: Die Abwehr des Gegners wird gegen die Nahkampfangriffe des Charakters mittels Schlagen um 1 pro Talentrang gesenkt.

VERNICHTENDER SCHLAG

SOL 15 (III)

(DS *Vernichtender Schlag)*

Kategorieabhängig - Nahkampf

Pro Talentrang kann der Soldat einmal alle 24 Stunden mit einem Nahkampfangriff einen vernichtenden Schlag ausführen, gegen den keine Abwehr gewürfelt wird. Der vernichtende Schlag muss vor dem Würfeln der Schlagen-Probe angekündigt werden und kann pro Talentrang mit maximal einem Talentrang eines anderen Talents (beispielsweise **Brutaler Hieb**) kombiniert werden.

VITALPUNKTE ERKENNEN

SOL 8 (II), AGE 12 (I), LED 12 (III), SCH 10 (V)

(DS *Aderschlitzer)*

Kategorieabhängig

Wird bei einem Angriff mit Waffe ein Würfelergebnis erzielt, welches gleich oder kleiner als der Talentrang in *Vitalpunkte erkennen* ist, wird die Abwehr des Gegners gegen diesen Angriff pro Talentrang um 5 gesenkt.

WAHRNEHMUNG

SOL 1 (V), AGE 1 (V), PAR 1 (V), PRO 10 (X), PRD 12 (VII)

(DS *Wahrnehmung)*

Der Charakter ist ein aufmerksamer Beobachter. Auf alle Proben bezüglich der Wahrnehmung erhält er +2 pro Talentrang.

WECHSLER

PAR 1 (V)

(DS *Wechsler)*

Der Charakter hat gelernt, sich auf das Auswechseln seinen aktiven Fähigkeit zu konzentrieren: Er erhält auf Proben, um seine Fähigkeiten zu wechseln, pro Talentrang einen Bonus von +2.

WISSENSGEBIET

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III), TEC 10 (X), PRO 10 (V)

(DS *Wissensgebiet)*

Dieses Talent wird für jedes Wissensgebiet (Alte Sagen, Mathematik, Physik, Astronomie, Chemie usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchstrang III erworben werden.

Man beherrscht das jeweilige Wissensgebiet und erhält auf alle diesbezüglichen Proben einen Bonus von +3 pro Talentrang, den man für dieses Wissensgebiet erworben hat.

XENOLOGE

SOL 10 (III), AGE 10 (III), PAR 10 (III)

Mit diesem Talent kann der Charakter außerirdische oder mythologische Schriftzeichen lesen und entziffern. Pro Text benötigt er eine GE+VE-Probe. Pro Talentrang erhält er einen Bonus von +2.

ZAUBERMACHT

PAR 4 (III), GEI 10 (V), PSI 12 (V)

(DS *Zaubermacht)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Zaubern oder Zielzauber eine Runde lang um den Wert von Geist erhöhen, sofern es sich dabei um einen Zauber handelt, der andere schädigt oder heilt. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Zauber zu vereinen.

ZAUBERROUTINE

KUL 16 (III)

(DS *Zauberroutine)*

Pro Talentrang kann der Kultist eine bestimmte Fähigkeit zusätzlich aktiv halten (wie mit einem **Dungeonslayers**-Zauberstab), und muss keine Probe würfeln oder Runde vergeuden, um zu dieser Fähigkeit zu wechseln. Bei Erwerb eines Talentranges muss festgelegt werden, für welche Fähigkeit dieser ausgegeben wird.

ZWEI WAFFEN

SOL 4 (V), AGE 8 (V)

(DS *Zwei Waffen)*

Kategorieabhängig – Nahkampf oder Pistolen

Pro Talentrang wird der Malus von -10 auf Schlagen und Abwehr beim Kampf mit zwei Waffen um jeweils 2 Punkte gemindert.

> Und ich sah, und siehe, an der Himmelsfeste ueber dem Haupt der Cherubim glänzte es wie ein Saphir, und über ihnen war etwas zu sehen wie ein Thron.
>
> Und er sprach zu dem Mann in dem Kleid von Leinwand: Geh hinein zwischen das Raederwerk unter dem Cherub und fuelle deine Hände mit gluehenden Kohlen, die zwischen den Cherubim sind, und streue sie ueber die Stadt. Und er ging hinein vor meinen Augen.

Abschrift von Ezechiel 10 1+2?

Endlich! Das sollte zum Enträtseln der Grauen Schrift ausreichen!

Dr.xen. H.G. Brunn

PARANORMALE FÄHIGKEITEN

Zu jeder Fähigkeit ist aufgelistet, ob es sich um eine normale 🕮 Fähigkeit oder um eine ◎ zielgerichte Fähigkeit handelt, und ab welcher Stufe Medien(MED) ⬭, Kultisten(KUL) ⭘ oder Psioniker(PSI) ◓ die Fertigkeit erlernen können.

Darstellungsschema der Fähigkeiten:

FÄHIGKEITSNAME ◎ ⬭ MED-2
Kategorie: siehe unten
Preis: Der Lehrpreis der Fähigkeit
ZB: Der Zauberbonus auf die Probe
Dauer: Die Wirkungszeit der Fähigkeit.
Distanz: Die max. Entfernung zum Ziel. "Selbst" bedeutet, dass nur der Paranormale selbst das Ziel der Fähigkeit sein kann.
Abklingzeit: Die Dauer, die die Fähigkeit nach erfolgreichem Wirken nicht einsetzbar ist.
Effekt: Die Beschreibung des Fähigkeitseffekts.

Wenn nicht anders erwähnt, gelten die VE-Werte des Paranormalen für aufgeführte Berechnungen.

KATEGORIEN

Alle Fähigkeiten sind einer oder mehreren Kategorien zugeordnet. Diese bestimmt mit welchem Talent Verbesserungen erreicht werden können.
Sollten zwei Kategorien passen (z.B. *Telepathie oder Fluch*) so gilt nur der höhere Bonus.

Es gibt folgende Kategorien:

- Aura
- Flüche
- Heilung
- Rituale
- Segen
- Telekinese
- Telepathie
- Teleportation
- Tränke

FÄHIGKEITEN FÜR MEDIEN

Persönl. Aura lesen (1)
Wasserader finden (1)

Persönl. Gegenstand finden (2)
Auratischer Nachtmahr (2)

Heilender Balsam (3)
Lügen aufdecken (3)

Aura Scan (4)

Teleauditus (5)
Gedächtnis löschen (5)

Kraftnexus finden (6)

Aura entdecken (7)
Aura verschleiern (7)

Psyche heilen (8)
Persönl. Gegenstand finden (8)

Geistheilung (9)
Transvision (9)

Gedächtnis verändern (10)
Gedanken vortäuschen (10)

Aura identifizierung (12)
Heilende Aura (12)
Aura projezieren (12)

Astralprojektion (14)

Aura der Vergangenheit (15)

Rekonvaleszenz (18)

FÄHIGKEITEN FÜR KULTISTEN

Glücksbringer des Legba (1)
Séance (1)
Segen des Legba (1)

Heilender Balsam (3)
Missgeschick (3)

Animalischer Geist (4)

Einschläfern (5)
Niesanfall (5)
Zeichen des Verfluchten (5)

Schweig! (6)
Verwirren (6)

Fluchkreis (7)
Geisternebel (7)

Bannkreis (8)
Gedächtnis verändern (8)
Paralyse (8)
Verfluchen (8)
Willen brechen (8)

Amulett des Äskulap (10)
Kraft des Totems (10)
Ritual der Reinigung (10)

Bannen (11)

Geschenk des Totems (12)
Mojo der Toxine (12)
Tanz mit Maman Brigitte (12)

Zombie cadavres (13)

Puppenzauber (14)

Talisman des Totems (15)

Zombie astrales (16)

Wahnsinn (18)

FÄHIGKEITEN FÜR PSIONIKER

Poltergeist (1)
Traumruf (1)

PSI-Schlag (2)
Telepathische Botschaft (2)

Lichtbrechung (3)
Mechanische Manipulation (3)
Phobie erzeugen (3)
Telekinetisches Schloss (3)

Telekinese (4)
Kinetische Abschirmung (4)
Spurt (4)

Kinetischer Schlag (5)
Springen (5)
Terror (5)

Geistprojektion (6)
Televox (6)

Kinetischer Schild (7)

Einschläfern (8)
Gedanken manipulieren (8)

Willen brechen (9)

Paralyse (10)
Fliegen (10)

Schwerkraft manipulieren (11)

Ballistisches Schutzfeld (12)
Massenemotion (12)

Schwerkraft umkehren (13)
Versetzen (13)

Wahnsinn (15)
Teleport (15)

Molekularschock (18)

Desintegration (20)
Tempus durare (20)

AMULETT DES ÄSKULAP *KUL (10)*

Kategorie: Segen
Preis: 1.500$
ZB: -4
Dauer: Augenblicklich
Distanz: -
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Nach erfolgreicher Probe brennt der Kultist die Fähigkeit in einen vorbereiteten Talisman (siehe Talent **Talisman erstellen**). Der Träger des Talismans ist geschützt vor Krankheiten jeder Art und Weise. Nachdem die erste Gefahr abgewendet wurde, verliert der Segen seine Wirkung.

ANIMALISCHER GEIST *KUL (4)*

(DS *Tiere besänftigen)*
Kategorie: Ritual
Preis: 20$
ZB: -LK/5 des Ziels
Dauer: VE Stunden
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Aggressive Tiere im Wirkungsradius können mit dieser Fähigkeit besänftigt werden. Unnatürliche Wesen (wie beispielsweise außerirdische Blobs) sind gegen die Fähigkeit immun, ebenso Tiere, die unter einem Kontrollzauber wie *Tierbeherrschung* o.ä. stehen.

ASTRALPROJEKTION *MED (14)*

(DS *Spionage)*
Kategorie: Aura
Preis: 205$
ZB: +0
Dauer: AU x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Paranormale begibt sich in einen tranceähnlichen Zustand, in dem seine optischen und akustischen Sinne sich von seinem Körper lösen können. Sein unsichtbarer, hörender Blick bewegt sich mit einer konstanten Geschwindigkeit von AU Meter pro Kampfrunde und kann durch die kleinsten Öffnungen dringen. Das Medium sieht und hört dabei alles, als wäre er selbst vor Ort.

AURA ENTDECKEN *MED (7)*

(DS *Magie entdecken)*
Kategorie: Aura
Preis: 10$
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Scheitert ein Medium, die Magie einer Örtlichkeit, eines Objektes oder eines Wesen zu erspüren (siehe GRW Seite 47), kann er sämtliche Magie im Wirkungsbereich - nur für ihn sichtbar - mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit aufleuchten sehen, sofern sie nicht verborgen ist (unter einem Umhang, in einer Truhe usw.). Betrachtet man Paranormale, leuchten diese ebenfalls kurz auf, je heller, desto mächtiger ist die Magie in ihnen.

AURA DER VERGANGENHEIT *MED (15)*

Kategorie: Aura
Preis: 1800$
ZB: 0
Dauer: speziell
Distanz: AU Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Mit äußerster Konzentration kann das Medium alle Bewegungen von Auren in seiner Umgebung erfassen und durch deren Verflüchtigung AU Minuten in die Vergangenheit sehen. Das Medium erkennt selbst Kleinigkeiten, wie sich auf einem Zahlenschloss bewegende Finger - kann allerdings nicht klar festlegen zu welcher Person welche Aura gehört, insofern diese nicht anwesend ist.

AURA IDENTIFIZIEREN *MED (12)*

(DS *Magie identifizieren)*
Kategorie: Aura
Preis: 10$
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 1 Kampfrunde
Effekt: Offenbart dem Medium die Quelle und/oder Funktion der „Magie“ eines Objektes oder einer Örtlichkeit.

AURA PROJIZIEREN *MED (12)*

Kategorie: Aura
Preis: 1200$
ZB: 0
Dauer: AU Kampfrunden
Distanz: AUx10 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Medium kann seine eigene Aura in einem Umkreis von AUx10 Metern projizieren, um andere Medien zu täuschen oder um die Auren anderer Personen zu überlagern.

AURA SCAN *MED (4)*

Kategorie: Aura
Preis: 200$
ZB: 0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: AUx3 Meter
Abklingzeit: 50 Kampfrunden
Effekt: Das Medium kann im Umkreis von AUx3 Metern die Auren aller Personen erspüren. Es weiß in welcher Richtung und wie weit sich die Aura befindet, aber keine Details über Färbung oder Stärke.
Tiere, Außerirdische und künstliche Lebensformen haben keine Aura.

AURA VERSCHLEIERN *MED (7)*

Kategorie: Aura
Preis: 400$
ZB: 0
Dauer: AU Minuten
Distanz: selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Medium kann mit dieser Fähigkeit seine eigene Aura verändern. Damit können der emotionale Zustand, die „Stufe“ oder sogar die gesamte Aura ausgeschaltet werden, um sich so vor anderen Medien zu verbergen.

AURATISCHER NACHTMAHR *MED(2)*

Kategorie: Aura
Preis: 150$
ZB: -AU / Gegner
Dauer: -
Distanz: AUx10 km
Abklingzeit: 12 Stunden
Effekt: Das Medium dringt in die nächtliche Aura seines Opfers ein und stiftet Chaos. Der dadurch resultierende Albtraum verhindert eine effektive Erholung. Das Opfer erhält am nächsten Tag oder bis zur ausgeruhten Schlafphase einen Malus von 1 auf alle geistigen Proben. Dieser Malus ist kumulativ pro Nacht. Eine misslungen ZB-Probe unterbricht die Alptraum-Reihe.

BALLISTISCHES SCHUTZFELD *PSI (12)*

(DS *Schutzfeld)*
Kategorie: Telekinese
Preis: 115$
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Ein Schutzfeld mit einem Radius von VE in Metern erscheint um den Psioniker herum, an dem Geschosse von außen her wirkungslos abprallen.

BANNEN *KUL (11)*

(DS *Bannen)*
Kategorie: Segen
Preis: 255$
ZB: -(KÖR+AU)/2 der Wesenheit
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Diese Fähigkeit vernichtet feindliche Wesenheiten oder Flüche im Wirkungsradius. Maximal wird eine Anzahl von Wesenheiten vernichtet, die der halbierten Stufe des Kultisten entspricht. Bei zu vielen Wesenheiten entscheidet der Zufall, welche betroffen sind.
Alternativ können auch bestimmte, einzelne Wesenheiten als Ziel des Bannes bestimmt werden. Pro misslungenen Bannversuch steigt die Schwierigkeit um 2.

BANNKREIS *KUL (8)*

Kategorie: Segen
Preis: 1.200$
ZB: 0
Dauer: 24 Stunden
Distanz: AU Durchmesser
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Die Mamba zieht einen Kreis von max. AU Metern Durchmesser. Innerhalb dieses Kreises verlieren alle Fluch-Fähigkeiten ihre Wirkung. Sobald das Fluch-Opfer den Kreis verlässt, oder der Kreis zerstört wird, wirkt dieser wieder. Das endgültige Auslöschen des Fluches erfordert Fähigkeiten wie **Bannen**, oder das **Ritual der Reinigung**.

DESINTEGRATION *PSI (20)*

(DS *Körperexplosion)*
Kategorie: Telekinese
Preis: 3735$
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Die Fähigkeit versucht das Ziel zur Explosion zu bringen. Der verursachte Schaden entspricht dem vierfachen Probenergebnis, das Ziel würfelt Abwehr ohne Panzerungsboni von Gegenständen. Der Effekt ist gegen körperlose Wesen – wie beispielsweise Geister - nicht einsetzbar.

EINSCHLÄFERN *PSI (5) KUL (8)*

(DS *Einschläfern)*
Kategorie: Telepathie oder Fluch
Preis: 45$
ZB: -(KÖR+VE)/2 des jeweiligen Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Diese Fähigkeit schläfert eine maximale Anzahl von Zielen gleich der Stufe des Paranormalen ein. Es handelt sich dabei um einen natürlichen Schlaf, aus dem man durch Kampflärm u.ä. erwachen kann.

FLIEGEN *PSI (10)*

(DS *Fliegen)*
Kategorie: Teleportation
Preis: 460$
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis x 5 Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel kann fliegen. Die Fortbewegungsgeschwindigkeit ist im Flug doppelt so hoch wie am Boden (zusätzlich kann man sie wie beim "Rennen" verdoppeln).
Ein Charakter mit Laufen 4,5m fliegt also 9m in einer Kampfrunde, "rennend" 18m.

FLUCHKREIS *KUL (7)*

Kategorie: Fluch
Preis: 1.100$
ZB: -2
Dauer: AU Stunden
Distanz: AU Durchmesser
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Kultist zieht einen Kreidekreis von max. AU Metern Durchmesser, dieser muss nicht zwingend kreisförmig sein, sondern könnte auch an den Wänden eines Raums gezogen werden, solange der Strich nicht durchbrochen wird. Innerhalb dieses Kreises erhalten alle Wesen, außer dem Fluchwirker -1 auf alle Proben. Sobald ein Fluch-Opfer den Kreis verlässt oder der Kreis zerstört wird, wirkt dieser wieder.
Es kann zeitgleich immer nur ein Fluchkreis wirken.

GEDÄCHTNIS VERÄNDERN *MED (10) PSI (8)*

X

Kategorie: Telepathie *oder* Aura
Preis: 850$
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berührung
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Bei einem Erfolg kann der Telepath ein Ereignis aus den letzten VE Stunden aus dem Gedächtnis nach seinem Willen verändern. Bei einem Misserfolg wird sich das Opfer innerhalb von (10-GEI) Stunden wieder erinnern können.

GEDÄCHTNIS LÖSCHEN *MED (5)*

X

Kategorie: Aura
Preis: 370$
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: AU Meter
Abklingzeit: 12 Stunden
Effekt: Bei einem Erfolg kann das Medium ein Ereignis aus den letzten AU Stunden aus dem Gedächtnis seines Opfers löschen. Bei einem Misserfolg wird sich das Opfer innerhalb von (10-GEI) Stunden wieder erinnern können.

GEDANKEN MANIPULIEREN *PSI (8)*

(DS *Freund)*
Kategorie: Telepathie
Preis: 370$
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Dauer: VE Minuten
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Bei Erfolg hält das Ziel den Psioniker (und nur ihn!) für einen sehr guten Freund.
Das Ziel wird ihm alles anvertrauen, was er auch einem sehr guten Freund verraten würde und alles für ihn machen, was er auch für einen guten Freund tun würde.

GEDANKEN VORTÄUSCHEN *MED (10)*

Kategorie: Aura
Preis: 1200$
ZB: 0
Dauer: AU Minuten
Distanz: selbst
Abklingzeit: 1 Stunde
Effekt: Das Medium verschleiert seine Gedanken und täuscht stattdessen vollkommen harmlose Gedanken vor. Damit lassen sich sowohl Medien, als auch Profiler oder Lügendetektoren täuschen.

GEGENSTAND FINDEN *MED (8)*

Kategorie: Aura
Preis: 520$
ZB: +0
Dauer: AU Kampfrunden
Distanz: AUxAU Meter
Abklingzeit: 1 Stunde
Effekt: Das Medium ist in der Lage innerhalb der Reichweite die exakte Lage eines Gegenstandes zu bestimmen. Der Gegenstand muss ihm bekannt sein, er muss diesen aber nicht berührt haben, gesehen reicht aus.

GEISTERNEBEL *KUL (7)*

(DS *Tarnender Nebel)*
Kategorie: Ritual
Preis: 140$
ZB: -2
Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Eine Nebelwolke mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht. Angriffe gegen Ziele in der Nebelwolke werden um 8 erschwert, gleichsam erhalten alle innerhalb des Nebels -8 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte.

GEISTHEILUNG *MED (9)*

(DS *Heilende Hand)*
Kategorie: Heilung
Preis: 1000$
ZB: +1
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Durch Hand auflegen wird bei dem Ziel Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses geheilt.

GEISTPROJEKTION *PSI (6)*

(DS *Trugbild)*
Kategorie: Telepathie
Preis: 210$
ZB: -2
Dauer: VE/2 Stunden
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Diese Fähigkeit erschafft eine rein optische, unbewegliche Illusion, deren Ausmaße maximal VE/2 Kubikmeter betragen können. Die Illusion ist mit einer erfolgreichen Bemerken-Probe (siehe GRW Seite 89) - abzüglich des halbierten Probenergebnisses der *Trugbild* Zaubern-Probe - durchschaubar.

GLÜCKSBRINGER DES LEGDA *KUL (1)*

Kategorie: Segen
Preis: 70$
ZB: -2
Dauer: Augenblicklich
Distanz: -
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Nach erfolgreicher Zauberprobe brennt der Kultist die Fähigkeit in einen vorbereiteten Talisman (siehe Talent **Talisman erstellen**). Der eingebrannte Segen führt dazu, dass der Charakter den nächsten Patzereffekt ignorieren kann.

GESCHENK DES TOTEMS *KUL (12)*

Kategorie: Ritual
Preis: 2.100$
ZB: -2
Dauer: AU Stunden
Distanz: selbst
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Schamane kann die spezielle Eigenschaft seines Totemtiers beschwören und nutzen. Welches Tier welche Eigenschaft verleiht steht unter **Krafttier finden** (Seite 26).

HEILENDE AURA *MED (12)*

(DS *Heilende Aura)*
Kategorie: Heilung
Preis: 500$
ZB: -4
Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Medium und alle seine Teammitglieder in einem Radius von AU in Metern erhalten 1LK jede Kampfrunde geheilt.

HEILENDER BALSAM

KUL (3) MED (3)
(DS *Heilbeeren)*
Kategorie: Trank
Preis: 20$
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Heiler benötigt frische Beeren, kleine Nüsse, schmackhafte Blätter (Kosten 20$) o.ä. für diesen Trank. Insgesamt reicht der Balsam für eine Anzahl gleich dem Probenergebnis an Anwendungen mit einem Heileffekt: Jede Anwendung heilt augenblicklich 1LK. Der Balsam verliert nach AU Tagen seine Wirkung.

KINETISCHE ABSCHIRMUNG *PSI (14)*

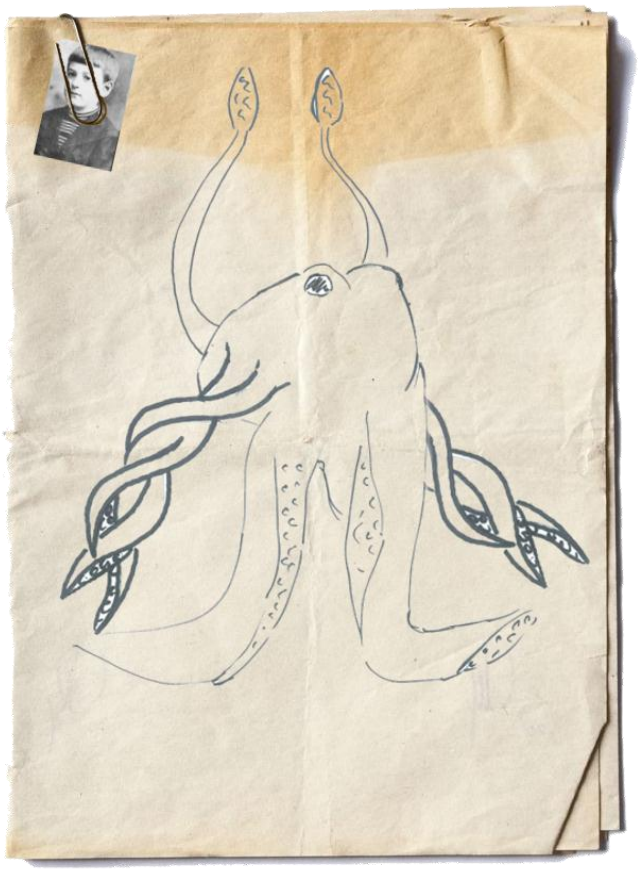
(DS *Schutzkuppel)*
Kategorie: Telekinese
Preis: 765$
ZB: +0
Dauer: Konzentration
Distanz: Selbst
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Eine Schutzkuppel mit einem Radius von VE in Metern erscheint um den Psioniker herum, solange er sich konzentriert (zählt als ganze Aktion). Die unbewegliche Kuppel ist von beiden Seiten unpassierbar - weder Angriffe, Personen noch Fähigkeiten wie ***Teleport*** gelangen hindurch.

KINETISCHER SCHILD *PSI (7)*

(DS *Schutzschild)*
Kategorie: Telekinese
Preis: 115$
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel erhält das Probenergebnis als Bonus auf seine Abwehr, bis die Dauer abgelaufen ist.

KINETISCHER SCHLAG *PSI (5)*

(DS *Schleudern)*
Kategorie: Telekinese
Preis: 535$
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE/2 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden



Architeuthoide
Gesichtet: 1898 Providence, Rhode Island
Augenzeuge: Howard Philips L. 8 Jahre

Effekt: Diese Fähigkeit, gegen den das Ziel keine Abwehr würfeln kann, schleudert das Ziel (Probenergebnis/3) Meter weit fort.
Das Ziel erhält für die Distanz, die es geschleudert wird (auch wenn eine Wand den Flug bremst) Sturzschaden (siehe GRW Seite 85), gegen den es ganz normal Abwehr würfelt.
Nach dem Fortschleudern liegt das Ziel immer am Boden.

KRAFT DES TOTEMS *KUL (10)*

Kategorie: Ritual
Preis: 2.000$
ZB: -2
Dauer: AUx2 Kampfrunden
Distanz: selbst
Abklingzeit: 20 Kampfrunden
Effekt: Der Schamane kann die spezielle Kraft seines Totemtiers beschwören und nutzen. Welches Tier welche Kraft verleiht steht unter **Krafttier finden** (Seite 26).

KRAFTNEXUS FINDEN *MED (6)*

Kategorie: Aura
Preis: 300$
ZB: -
Dauer: AU Minuten
Distanz: AUx100 Meter
Abklingzeit: 1 Stunde

Effekt: Mit dieser Fähigkeit ist das Medium in der Lage verborgende Kraftmeridiane und Nexuspunkte zu finden. Innerhalb eines Kraftnexus erhalten alle Paranormalen einen Bonus auf das Anwenden von Fähigkeiten. Die endgültige Entscheidung, ob ein Nexus in der Nähe ist, liegt beim Spielleiter.

LICHTBRECHUNG *PSI (3)*

(DS *Flackern)*
Kategorie: Teleportation
Preis: 45$
ZB: -2
Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberwirker beginnt zu flackern und ist dadurch schwieriger zu treffen.
Seine Abwehr wird für die Dauer des Zaubers um seinen halbierten Wert in GEI erhöht (nur nicht gegen alles einhüllenden Flächenschaden).

LÜGEN AUFDECKEN *MED(3)*

Kategorie: Aura
Preis: 200$
ZB: -AU / Ziel
Dauer: AUx2 Kampfrunden
Distanz: AU Meter
Abklingzeit: 20 Kampfrunden
Effekt: Mit dieser Fähigkeit wird das Medium zu einem wahren Lügendetektor und kann bei der Person, auf welche es eingestimmt ist, klar Lüge von Wahrheit unterscheiden. Das heißt aber nicht, dass das Medium die Wahrheit hinter einer Lüge erkennt.

MASSENEMOTION *PSI (12)*

(DS *Wolke der Reue)*
Kategorie: Telepathie
Preis: 10$
ZB: -2
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Eine unsichtbare Wolke der Reue mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht.
Jeder Charakter innerhalb der Wolke empfindet ein unterschwelliges Schuldgefühl, wirkt leicht verunsichert und erhält dadurch -1 auf alle Proben.

MECHANISCHE MANIPULATION *PSI (3)*

(DS *Öffnen)*
Kategorie: Telekinese
Preis: 10$
ZB: - SW
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen. Der normalerweise immer +0 betragende Schlosswert (SW) kann durch bessere Qualität oder der Fähigkeit *Magisches Schloss* erhöht werden.
Misslingt die Probe, kann der Psioniker es erneut versuchen. Jeder Folgewurf senkt den PW der Zaubern-Proben bei diesem speziellen Schloss jedoch um jeweils 2. Dieser kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlischt erst, wenn der Paranormale eine neue Stufe erreicht.

MISSGESCHICK *KUL (3)*

(DS *Stolpern)*
Kategorie: Fluch
Preis: 140$
ZB: -(AGI+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel, welches keine Abwehr gegen die Fähigkeit würfeln darf, stürzt augenblicklich zu Boden. Misslingt ihm außerdem eine Probe auf AGI+GE, lässt er alles Gehaltene fallen.

MOJO DER TOXINE *KUL (12)*

Kategorie: Segen
Preis: 1.750$
ZB: -4
Dauer: Augenblicklich
Distanz: -
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Nach erfolgreicher Zauberprobe brennt der Kultist die Fähigkeit in einen vorbereiteten Talisman (siehe Talent **Talisman erstellen**). Der Träger des Talismans ist geschützt vor Giften jeder Art und Weise (das schließt bspw. Drogen oder Tränengas ein). Nachdem die erste Gefahr abgewendet wurde verliert der Segen seine Wirkung.

MOLEKULARSCHOCK *PSI (18)*

(DS *Verdampfen)*
Kategorie: Telekinese
Preis: 2.230$
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Das Ziel beginnt vor Hitze regelrecht zu verdampfen. Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem dreifachen Probenergebnis, das Ziel würfelt seine Abwehr ohne die Panzerungsboni von seinen Gegenständen.

NIESANFALL *KUL (5)*

(DS *Niesanfall)*
Kategorie: Fluch
Preis: 10$
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Dauer: 1 Kampfrunde
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Bei Erfolg kann das Ziel, welches keine Abwehr gegen die Fähigkeit würfeln darf, sich vor lauter Niesen nur (mit halbierten Laufen-Wert) bewegen, bis der Kultist wieder an der Reihe ist. Der Niesanfall endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten.

PARALYSE *PSI (8) KUL (10)*

(DS *Halt)*
Kategorie: Telepathie oder Fluch
Preis: 45$
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Dauer: AU Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Bei Erfolg kann sich das Ziel, welches keine Abwehr gegen die Fähigkeit würfeln darf, nicht mehr bewegen. Die Starre endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten. Während der Starre ist es dem Ziel möglich, die Augen zu bewegen, zu atmen und klar zu denken. Ein erstarrter Paranormaler könnte also immer noch seine Fähigkeit wechseln oder gar versuchen, ohne Worte und Gesten (siehe GRW Seite 47) eine Fähigkeit zu wagen.

PERSÖNL. AURA LESEN *MED (1)*

Kategorie: Aura
Preis: 20$
ZB: -AU des Zieles
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Sichtkontakt bis AU Meter
Abklingzeit: 20 Kampfrunden
Effekt: Das Medium ist in der Lage die Aura einer Person zu erkennen. Daraus lässt sich Ablesen in welchem emotionalen Zustand die Person ist (Trauer, Zorn, Wut, Liebe…). Außerdem kann das Medium die Stärke der Aura bestimmen (Stufe). Der Spielleiter darf sich hier gerne unklar und nicht in Zahlen ausdrücken.
Tiere und Außerirdische haben keine Aura.

PERS. GEGENSTAND FINDEN *MED (2)*

Kategorie: Aura
Preis: 120$
ZB: +0
Dauer: AU Kampfrunden
Distanz: AUxAU Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Medium ist in der Lage innerhalb der Reichweite die exakte Lage eines Gegenstandes zu bestimmen, welchen er vorher bereits einmal berührt hat.

PSYCHE HEILEN *MED (8)*

Kategorie: Heilung
Preis: 250$
ZB: -3
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berührung
Abklingzeit: 1 Stunde
Effekt: Der Paranormale ist in der Lage Einwirkungen auf die Psyche zu heilen, wie beispielsweise **Wahnsinn**, **Phobie erzeugen** oder ähnliche Effekt. Tief verwurzelte Phobien (Höhenangst, Arachnophobie,…) oder Traumta („Schwere“ Kindheit,…) können lediglich für AU Stunden unterdrückt werden.

PHOBIE ERZEUGEN *PSI (3)*

(DS *Kleiner Terror)*
Kategorie: Telepathie
Preis: 45$
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Bei Erfolg fliehen betroffene Ziele - maximal eine Anzahl gleich der halbierten Stufe des Psionikers - so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Zauberdauer wieder umkehren. Der Effekt endet bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

POLTERGEIST *PSI (1)*

Kategorie: Telekinese
Preis: 20$
ZB: +2
Dauer: VE Minuten
Distanz: Sichtkontakt bis VE Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Telekinet kann einen Gegenstand in Sichtweite zu leichten Schwingungen anregen, so dass Tassen oder Teller klappern. Mit viel Ausdauer und Zeit könnte vielleicht auch etwas vom Regal fallen, wirklich zielgerichtete Bewegung sind aber nicht möglich.

PSI-SCHLAG *PSI (2)*

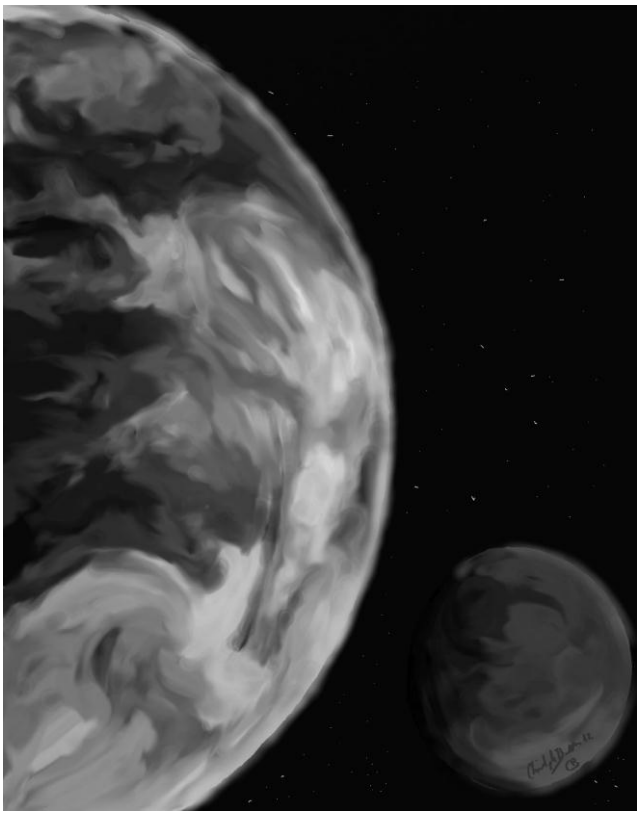
(DS *Blenden)*
Kategorie: Telepathie
Preis: 40$
ZB: -(AGI+VE)/2 des Ziels
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 5 Kampfrunden
Effekt: Der Telepath greift direkt auf das Sehzentrum des Ziels zu und versetzt diesem einen Schlag.
Ein geblendetes Ziel hat -8 auf alle Handlungen, bei denen es sehen können sollte.
Blinde Lebewesen sind nicht betroffen.

PUPPENZAUBER *KUL (14)*

Kategorie: Fluch
Preis: 2.000$
ZB: -2
Dauer: AU Tage
Distanz: -
Abklingzeit: 28 Tage
Effekt: Der Bokor erschafft eine Stoff- oder Strohpuppe, die er mit einem persönlichen Gegenstand seines Opfers an dieses bindet. Gelingt das Ritual, so kann der Priester pro Talentrang in **Böse Gedanken** eine Nadel in die Puppe stoßen. Einmal pro Tag kann er die Position einer Nadel verändern.

NADEL	EFFEKT
Kopf	-1 auf geistige Proben
Herz	-1 LK pro Tag
Beine	-0,5m Laufen (max. auf 1 reduziert)
Arme	-1 ST (max. auf 0 reduziert)
Augen	-1 auf alle Probe, die Sicht brauchen

Alle Nadeleffekte sind kumulativ.



REKONVALESZENZ *MED (18)*

(DS *Allheilung)*
Kategorie: Heilung
Preis: 650$
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Diese Fähigkeit heilt sämtliche Verletzungen und schließt jede noch so große Wunde, ohne Narben zu hinterlassen. Selbst abgetrennte Gliedmaßen (sofern nicht mehr als W20 Stunden abgetrennt) lassen sich mit dieser Fähigkeit wieder anfügen.

RITUAL DER REINIGUNG *KUL (10)*

(DS *Magie bannen)*
Kategorie: Ritual
Preis: 620$
ZB: - Stufe bzw. -LK/2
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Kultist bannt permanent einen Fluch oder negativen Effekt. Die Probe wird durch die Stufe des Wesens, welches den Effekt wirkte, gemindert. Versucht man den Zauberspruch gegen ein magisches Wesen (worunter auch Paranormale fallen) anzuwenden, gilt dessen halbierte LK als Malus auf die Probe. Bei einem

Erfolg wird das Ziel aber nicht automatisch gebannt, sondern erhält nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des doppelten Probenergebnisses. Stirbt das Ziel, verschwindet es spurlos samt seiner getragenen Ausrüstung.
Sollte der bannende Charakter die Probe jedoch nicht schaffen, kann er selbst zum Ziel der Fähigkeit werden: Der Paranormale würfelt augenblicklich und aktionsfrei erneut die Probe - allerdings ist er diesmal selbst das Ziel. Alle angewendeten, verstärkenden Effekte (beispielsweise durch Talente), gelten auch bei diesem zweiten Wurf.
Die gleiche Prozedur kommt zur Anwendung, wenn der Kultist versucht, den magischen Effekt eines Gegenstandes zu bannen. Der ZB-Malus bei Gegenständen entspricht dabei der Stufensumme all derjenigen, die diesen Gegenstand erschufen.

SCHWEIG! *KUL (6)*

(DS *Schweig)*
Kategorie: Fluch
Preis: 395$
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Dauer: VE/2 Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Fluch würfeln darf, verstummt für die Dauer. Verstummte Paranormale können solange nur wortlos zaubern (siehe GRW Seite 47).

SCHWERKRAFT MANIPULIEREN

PSI (6)
(DS *Federgleich)*
Kategorie: Teleportation
Preis: 110$
ZB: +0
Dauer: 1 Minute und bis Distanz gefallen
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel - samt seiner getragenen Ausrüstung - kann aus einer Höhe gleich dem doppelten Probenergebniss in Metern sanft wie ein Feder ungelenkt zu Boden gleiten (1m pro Kampfrunde). Der federgleiche Fall muss spätestens 1 Minute, nachdem die Fähigkeit gewirkt wurde, begonnen werden, sonst verfällt sein Effekt.

SCHWERKRAFT UMKEHREN *PSI (13)*

(DS *Schweben)*
Kategorie: Telekinese oder Teleportation
Preis: 210$
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel kann statt zu laufen auch lotrecht hoch und runter schweben. Der Laufen-Wert beim Schweben ist dabei genauso hoch, wie am Boden (man kann im Schweben nicht rennen).

SÉANCE *KUL (1)*

(DS *Totengespräch)*
Kategorie: Ritual
Preis: 1590$
ZB: +0
Dauer: AU Fragen bzw. AU Minuten
Distanz: Berühren
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Der Kultist kann den Geist eines Toten befragen, dieser muss ihm antworten, allerdings nicht automatisch wahrheitsgemäß.
Maximal wirkt die Fähigkeit AU Minuten oder bis dem Geist AU Fragen gestellt wurden, die dieser nur mit “Ja” oder “Nein” beantwortet. Der Geist versteht die Sprache des Kultisten und antwortet in dieser.

SEGEN DES LEGBA *KUL (1)*

(DS *Segen)*
Kategorie: Glück
Preis: 90$
ZB: +0
Dauer: AU Stunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauberwirker und bis zu AU x 2 Kameraden in AU x 2 Meter Umkreis werden gesegnet.
Für die Dauer erhalten sie auf alle Proben einen PW-Bonus von +1.

SPRINGEN *PSI (5)*

(DS *Springen)*
Kategorie: Teleportation
Preis: 60$
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Teleporter springt augenblicklich bis zu Probenergebnis/2 Meter weit und landet dabei wieder sicher auf seinen Beinen. Alternativ kann man auch hoch oder runter springen, beispielsweise um einen Balkon zu erreichen.

SPURT *PSI (4)*

(DS *Spurt)*
Kategorie: Teleportation
Preis: 220$
ZB: -2
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Laufen-Wert des Ziels wird für die Dauer verdoppelt.

TALISMAN DES TOTEMS *KUL (15)*

Kategorie: Ritual
Preis: 7.000$
ZB: -5
Dauer: Augenblicklich
Distanz: -
Abklingzeit: 1 Mondphase
Effekt: Nach erfolgreicher Zauberprobe brennt der Kultist die Fähigkeit in einen vorbereiteten Talisman (siehe Talent **Talisman erstellen**).
Der eingebrannte Segen führt dazu, dass die Eigenschaft des Krafttiers permanent wirkt. Dieses Ritual kann maximal einmal pro Talisman gewirkt werden.

TANZ DER MAMAN BRIGITTE *KUL (12)*

(DS *Tanz)*
Kategorie: Fluch
Preis: 360$
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Dauer: VE/2 Minuten
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel, welches keine Abwehr gegen die Fähigkeit würfeln darf, kann für die Dauer des Effekts nur tanzen (und dabei höchstens 1m pro Kampfrunde laufen).
Das groteske Schauspiel endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten.

TELEAUDITUS *MED (5)*

(DS *Lauschen)*
Kategorie: Aura
Preis: 75$
ZB: -1 pro 10m Entfernung
Dauer: AU x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Medium kann sein Hörzentrum an einen bis zu AU x 10 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt) und vernimmt dadurch alles, was dort zu hören ist, als würde er sich dort befinden.

TELEKINESE *PSI (4)*

(DS *Telekinese)*
Kategorie: Telekinese
Preis: 260$
ZB: -1 pro (Stufe x 5) kg Gewicht
Dauer: Konzentration
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Mit dieser Fähigkeit lässt der Paranormale einen unbelebten Gegenstand mit einer Geschwindigkeit von 1m pro Kampfrunde schweben, solange er sich ununterbrochen konzentriert (zählt als ganze Aktion).

TELEKINETISCHES SCHLOSS *PSI (3)*

(DS *Magisches Schloss)*
Kategorie: Telekinese
Preis: 10$
ZB: +0
Dauer: Bis Schloss geöffnet
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 5 Kampfrunden
Effekt: Diese Fähigkeit verschließt eine Klappe, Truhe, Tür oder ähnliche Öffnung.
Das Probenergebnis stellt die Erschwernis dar, um dieses Schloss zu öffnen (ob nun mit einem Dietrich, roher Gewalt oder Fähigkeit), nur der Psioniker selbst kann es ohne Probleme öffnen.
Die Fähigkeit kann auch auf ein mechanisches Schloss gewirkt werden, um dessen Schlosswert (SW) zu verstärken.

TELEPATHISCHE BOTSCHAFT *PSI (2)*

(DS *Botschaft)*
Kategorie: Telepathie
Preis: 510$
ZB: +0
Dauer: Bis ausformuliert
Distanz: VE x 5 Kilometer
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Beauftragt ein geisterhaftes Abbild des Zaubernden bei einem ihm bekannten Wesen in Reichweite zu erscheinen und bis zu VE x 2 Wortsilben zu zitieren.

TELEPORT *PSI (15)*

(DS *Teleport)*
Kategorie: Teleportation
Preis: 920$
ZB: -1 pro Begleiter
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Diese Fähigkeit teleportiert den Psioniker und bis zu VE Begleiter an einen ihm bekannten Ort. War der Zauberwirker nur einmal dort und kennt ihn nur flüchtig, wird der PW der Zaubern-Probe halbiert. Bei einem Teleport-Patzer erscheinen die Charaktere in einem Objekt (zu tief im Boden, ein naher Baum) und erhalten W20 nicht abwehrbaren Schaden (2W20, wenn der Ort nur flüchtig bekannt ist).

TELEVOX *PSI (6)*

(DS *Versetzte Stimme)*
Kategorie: Telepathie
Preis: 60$
ZB: -1 pro 10 Meter Entfernung
Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Telepath kann das von ihm Gesagte an einen bis zu VE x 10 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt).
Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück einer Person.
Jeder in VE Metern um diesen Punkt kann den Psioniker vernehmen.

TEMPUS DURARE *PSI (20)*

(DS *Zeitstop)*
Kategorie: Teleportation
Preis: 2130$
ZB: -5
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Der Paranormale hält die Zeit an, bis die Dauer endet oder er Schaden verursacht bzw. selber erleidet. Andere Objekte und Lebewesen können nicht bewegt werden - sie sind starr in der Zeit eingefroren.

TERROR *PSI (5)*

(DS *Terror)*
Kategorie: Telepathie
Preis: 300$
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Dauer: VE Minuten
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Bei Erfolg fliehen betroffene Ziele - maximal eine Anzahl gleich der Stufe des Paranormalen - so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Dauer wieder umkehren.
Der Effekt endet bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

TRAUMRUF *PSI (1)*

Kategorie: Telepathie
Preis: 170$
ZB: -
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VEx 10km
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Nach erfolgreicher Zauberprobe ist der Telepath in der Lage seiner Zielperson eine kurze Traumbotschaft zu senden (VEx5 Worte). Diese muss in diesem Moment gerade schlafen und ist weder in der Lage zu antworten, noch kann der Psioniker in die Träume sehen.

TRANSVISION *MED (9)*

(DS *Durchsicht)*
Kategorie: Aura
Preis: 280$
ZB: -2
Dauer: AU Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Das Medium kann durch nichtmagische, unbelebte Objekte AU/2 Meter weit sehen.

VERFLUCHEN *KUL (8)*

(DS *Fluch)*
Kategorie: Fluch
Preis: 150$
ZB: - (GEI+AU)/2 des Ziel
Dauer: Probenergebnis Tage
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Kultist benötigt etwas vom Ziel in seinem Besitz, wie beispielsweise ein Haar, ein Kleidungsstück o.ä., das beim Fluch - ob erfolgreich oder nicht – zerstört wird. Das Ziel wird verflucht und erhält auf alle Proben -2, bis die Dauer verstrichen ist oder der Fluch mittels *Magie bannen* schon vorher entfernt wird.
Ein Ziel kann mehrmals verflucht werden. Alle Flüche müssen einzeln gebannt werden, stammen sie nicht vom selben Kultisten.

VERSETZEN *PSI (13)*

(DS *Versetzen)*
Kategorie: Teleportation
Preis: 260$
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Das einwilligende Ziel wird bis zu Probenergebnis/2 Meter weit teleportiert, eine klare Sichtlinie vorausgesetzt. Reicht die ermittelte Entfernung nicht aus, um den Zielpunkt zu erreichen, wird der Charakter dennoch - so weit wie möglich – in dessen Richtung versetzt.

VERWIRREN *KUL (6)*

(DS *Verwirren)*
Kategorie: Fluch
Preis: 210$
ZB: -(GEI+AU)/2
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Dieser Effekt verwirrt bei Erfolg das Ziel, dessen Handeln für die gesamte Dauer auf folgender Tabelle jede Kampfrunde neu ermittelt wird:

W20 DER VERWIRRTE...

1-5 ...greift die Charaktere an
6-10 ...läuft verwirrt in eine zuf. Richtung
11-15 ...steht verwirrt herum
16+ ...greift die eigenen Verbündeten an

WAHNSINN *PSI (15) KUL (18)*

(DS *Wahnsinn)*
Kategorie: Telepathie oder Fluch
Preis: 2850$
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Das Ziel der Fähigkeit wird auf der Stelle wahnsinnig und zu einem sabbernden Schwachsinnigen, dessen Geist fortan auf 0 gesenkt ist.
Pro Tag wird ein Punkt Geist wieder hergestellt.

WASSERADER FINDEN *MED (1)*

Kategorie: Aura
Preis: 50$
ZB: -
Dauer: AU Minuten
Distanz: AUx10 Meter
Abklingzeit: 1 Minute
Effekt: Mit dieser Fähigkeit ist das Medium in der Lage verborgene Wasseradern zu finden. Diese können sowohl natürlicher, als auch künstlicher Natur (Wasserrohre) sein. Das Medium kann beides unterscheiden.

WILLEN BRECHEN *PSI (8) KUL (9)*

(DS *Gehorche)*
Kategorie: Telepathie oder Fluch
Preis: 1120$
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Dauer: AU/2 Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Bei Erfolg wird das Ziel dem Paranormale hörig und führt bedingungslos jeden seiner Befehle aus (außer Selbstmord oder -verstümmelung). Es würde sogar seine eigenen Kameraden angreifen.

ZEICHEN DES VERFLUCHTEN *KUL (5)*

Kategorie: Ritual
Preis: 1.000$
ZB: -3
Dauer: Augenblicklich
Distanz: -
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Nach erfolgreicher Probe brennt der Kultist die Fähigkeit in einen vorbereiteten Talisman (siehe Talent **Talisman erstellen**). Der Träger des Talismans wird verflucht und erhält auf alle Proben -1, bis der Fluch gebannt oder der Talisman abgenommen wird.

ZOMBIE ASTRALES *KUL (16)*

Kategorie: Ritual
Preis: 6.666 $
ZB: -
Dauer: 6 Stunden
Distanz: Talisman
Abklingzeit: 1 Mondphase
Effekt: In einer Neumondnacht kann der Kultist einen Talisman erstellen, mit dem er in der Lage ist die Lebensenergie („*ti-bon-ange*“) eines anderen Wesens einzufangen.
Die „Seele“ des Opfers kann nur in der kurzen Phase der Ablösung vom Körper in den Talisman aufgenommen werden. Dazu muss der Kultist den Talisman auf die Stirn einer Kreatur in Nahtodbereich (*siehe Regeln: Schaden und Heilung*) legen. Die Lebensenergie und damit auch die Persönlichkeit des Wesens wird Talisman gefangen.

Wesen ohne Lebensenergie können nicht wiederbelebt werden.
Wird der Talisman an einer Kette befestigt und einem *Zombie Cadavres* umgehängt, so erhält die Persönlichkeit einen neuen Körper und ersetzt die geistigen Werte.
Werden Zombie und Talisman voneinander getrennt führt dies zur sofortigen Vernichtung beider.

ZOMBIE CADAVRES *KUL (13)*

Kategorie: Ritual und Trank
Preis: 5.120$
ZB: -
Dauer: spezial
Distanz: selbst
Abklingzeit: 1 Mondphase
Effekt: Der Bokor – andere Ritualisten werden dies kaum machen – versucht bei diesem Ritual einen echten Zombie zu erschaffen. Dieses Ritual ist langwierig, kostspielig und gefährlich.
In der ersten Phase erschafft der Kultist einen hochgiftigen Trank aus seltenen Kräutern (Kosten 666$). Dieser kann nur während der Nacht absoluter Dunkelheit erschaffen werden.
In Phase 2 muss dieser Trank einem Opfer eingeflößt werden. Dieses verfällt in einen todesähnlichen Zustand und muss innerhalb von drei Tagen beerdigt werden. Nach weiteren drei Tagen befreit der Voodoo-Priester den Zombie und haucht diesem neues Leben ein.
Dieses Ritual braucht zwei ZB: Eine auf Tränke und eine auf Ritual. Misslingt eine der zwei wird das Opfer sterben und nicht wieder auferstehen.
Der Zombie behält alle seine Eigenschaften und Fertigkeiten wie in seinem vorherigen Leben, hat allerdings GEI, VE, AU von Null und keinen eigene Willen und Antrieb.
Rechtlich gilt eine Zombie-Erschaffung als Mord!

UFO-SICHTUNG - KLASSIFIKATION NACH HYNEK

J. Allen Hyneks Klassifikationssystem teilt UFO-Begegnungen in folgende Klassen ein:

Entfernte Sichtungen

(Objekt mehr als 500 Meter entfernt)

- NL (Nocturnal Lights): Anormale Lichter am Nachthimmel
- DD (Daylight Discs): Anormale Objekte bei Tageslicht (nicht unbedingt Scheibenförmig)
- RV (Radar/Visual cases): Anormale Objekte die gleichzeitig visuell beobachtet und von Radar registriert werden.

Nahe Sichtungen

(Objekt weniger als 500 Meter entfernt)

- CE-1 (Close Encounter, First Kind): Unidentifiziertes Flugobjekt wird aus weniger als 500 Metern Entfernung beobachtet.
- CE-2 (Close Encounter, Second Kind): Unidentifiziertes Flugobjekt erzeugt physikalische Wechselwirkungen mit der Umgebung (z. B. Verbrennungen, Abdrücke im Boden, Störungen elektrischer Geräte, Radarkontakt).
- CE-3 (Close Encounter, Third Kind): Neben gelandeten fremdartigen Flugobjekten werden Insassen beobachtet.
- CE-4 (Close Encounter, Fourth Kind): Die Zeugen berichten sie seien von UFO-Insassen entführt oder medizinisch untersucht worden.

Aus der Wikipedia

JOBS

In DS-X hat jeder Charakter eine Profession – einen Job. Dies kann entweder seine Anstellung bei seinem Arbeitgeber oder eine Deckidentität sein, die er annimmt, um zwischen Aufträgen oder im Geheimen Geld zu verdienen.

JOBWECHSEL

Selbstverständlich kann ein Charakter im Laufe der Zeit die Karriereleiter rauf oder runterklettern indem er einen neuen Job wählt. Dadurch erhält er eine neues Gehalt und Ausrüstung, aber kein Bonus-Talent.

Jobbeschreibung
Voraussetzung: Müssen erfüllt sein, um diesen Job ergreifen zu können.
Bonus-Talent: Eine Auswahl von Talenten, von denen eines frei gewählt werden kann.
Ausrüstung: Diese Ausrüstung steht dem Charakter zur Verfügung. Diese gehört nicht ihm, sondern seinem Arbeitgeber und muss nicht immer zur Verfügung stehen. Kann nie über Optionen verbessert werden.
Gehalt: übliches Monatsgehalt

ANALYIST

Voraussetzung: GEI 6, VE 2
Bonus-Talent: Kombinationsgabe I, Bildung I, Wissengebiet I
Ausrüstung: Laptop, Audiorecorder, Speichermedien, Taser
Gehalt: 1.350 $

BARKEEPER

Voraussetzung: AU 1, GE 1
Bonus-Talent: Charmant I, Schlitzohr I, Wissengebiet(Urbanes)
Ausrüstung: Kipp-Flinte, 5 Schuss, Lederjacke, Getränke nach Wahl
Gehalt: 1.000 $

BIBLIOTHEKAR

Voraussetzung: GEI 5, Bildung I
Bonus-Talent: Wissensgebiet(Datensuche), Bildung II, Erinnern I
Ausrüstung: PC, Laptop, Talisman
Gehalt: 1.100 $

BODYGUARD

Voraussetzung: KÖR 7, Wahrnehmung I, Schlagen 8
Bonus-Talent: Wahrnehmung II, Schnelle Reflexe I, Einstecker I, Ausweichen I
Ausrüstung: Schlagschutzweste, Elektro-Schlagstock, Sonnenbrille, Fernglas
Gehalt: 1.800 $

FAHRER

Voraussetzung: AGI 4, GEI 4, Fahren I
Bonus-Talent: Fahren II, Handwerk(Landfahrzeuge), Wissensgebiet(Landfahrzeuge)
Ausrüstung: Lederjacke, Glock 19, 1 Magazin, Fernglas, Fahrzeug nach SL-Wahl
Gehalt: 1.200 $

HACKER

Voraussetzung: GEI 6, Computer hacken I
Bonus-Talent: Computer hacken II, Handwerk(Computer-Tech), Wissensgebiet(Nerd-Szene)
Ausrüstung: Laptop, Externe Festplatte, Flatrate, Smartphone
Gehalt: 1.300 $

HUNDEFÜHRER

Voraussetzung: GEI 6, AU 2
Bonus-Talent: Tiermeister I, Wissensgebiet(Tiere), Wahrnehmung I
Ausrüstung: Wachhund, Hundepfeife, Colt Python, 10 Schuss
Gehalt: 1.400 $

KAUFMANN

Voraussetzung: GEI 6, AU 1, VE 1
Bonus-Talent: Feilschen I, Wissensgebiet(Wirtschaft), Schätzen I
Ausrüstung: 500$ Spesen, Elegante Kleidung
Gehalt: 1.400 $

KRIMINALIST

Voraussetzung: GEI 5, AGI 5, VE 1
Bonus-Talent: Kombinationsgabe I, Wissensgebiet(Recht), Wahrnehmung I
Ausrüstung: Smith & Wesson 39, 2 Magazine, Holster, Kevlarmantel, Audiorekorder
Gehalt: 1.500 $

PILOT

Voraussetzung: AGI 6, GEI 6, Fliegen I
Bonus-Talent: Handwerk(Flugzeuge), Wissensgebiet(Flugzeuge), Schnelle Reflexe I
Ausrüstung: Lederjacke, Glock 17, 1 Magazin, Fernglas, Fluggerät nach SL-Wahl
Gehalt: 2.000 $

REPORTER

Voraussetzung: GEI 6, AU 1, VE 1
Bonus-Talent: Erinnern I, Kombinationsgabe I, Bildung I
Ausrüstung: Audiorecorder, Videorecorder, Lederjacke, Richtmikro
Gehalt: 1.700 $

SANITÄTER

Voraussetzung: GEI 6, VE 1, GE 1, Sanitäter I
Bonus-Talent: Sanitäter II, Wahrnehmung I, Überlebenstraining I
Ausrüstung: Adrenalin, Semmerling LM-4, 1 Magazin, Schlagschutzweste
Gehalt: 1.250 $

SOLDAT

Voraussetzung: KÖR 7, Schütze I, Schiessen 10
Bonus-Talent: Überlebenstraining I, Geschosshagel I, Wissensgebiet(Militär)
Ausrüstung: SK1-Weste, HK MP5K, 2 Magazine, Kampfmesser
Gehalt: 1.500 $

SOLDAT: KOMMANDANT

Voraussetzung: KÖR 7, AGI 7, GEI 6, Schütze I
Bonus-Talent: Good Cop I, Bad Cop I, Kämpfer I
Ausrüstung: Schutzweste SK1, Desert Eagle, 2 Magazine
Gehalt: 3.000 $

SOLDAT: SPRENGSTOFF-EXPERTE

Voraussetzung: AGI 6, KÖR 6, Schütze I
Bonus-Talent: Diebeskunst I, Elektronik I, Wissensgebiet(Sprengstoff)
Ausrüstung: ABC-Schutzanzug, Makarow Typ 59, 2 Magazine, Kampfmesser
Gehalt: 1.800 $

SOLDAT: SCHARFSCHÜTZE

Voraussetzung: AGI 6, KÖR 6, Schütze II, Schiessen 10
Bonus-Talent: Heimlichkeit I, Kopfschuss I, Überlebenstraining I,
Ausrüstung: Fernglas, Tarnanzug, Dragunow , 2 Magazine
Gehalt: 2.000 $

TECHNIKER

Voraussetzung: VE 1, GE 1
Bonus-Talent: Elektronik I, Handwerk I, Wissensgebiet
Ausrüstung: ABC-Schutzanzug, Brechstange, Colt Peacemaker , 10 Schuss, Schnelllader
Gehalt: 1.200 $

UNDERCOVER-COP

Voraussetzung: AGI 6, GEI 6, AU 1
Bonus-Talent: Diebeskunst I, Heimlichkeit I, Schlitzohr I
Ausrüstung: Lederjacke, Falsche Dokumente, Makarow Typ 59, 1 Magazin, 5 Schuss Teilmantel
Gehalt: 1.800 $

VERHÖRSPEZIALIST

Voraussetzung: GEI 6, AU 2
Bonus-Talent: Good Cop I, Bad Cop I, Wissensgebiet(Recht)
Ausrüstung: Audiorecorder, edle Kleidung, Laptop, Taser
Gehalt: 1.600 $

AUSRÜSTUNG

Alle gelisteten Preise sollten (da “gebraucht”) halbiert werden, wenn sie von den Charakteren an Händler u.ä. verkauft werden.
Schlechte Warenqualität halbiert den Preis, während besonders gute Qualität ihn verdoppelt. Beides ist einer Welt der „Ware von der Stange“ aber selten.

FEUERWAFFEN

PISTOLEN	WB	ANMERKUNG	MAGAZIN	PREIS
REVOLVER				
Colt Peacemaker	+1 **	Ini -1	6	400 $
Colt Python	+1 *	Ini -1	6	800 $
Smith & Wesson 60	+1 *	Ini -1	6	700 $
PISTOLEN				
Glock 19	+1	Plastikpistole	15	1.100 $
Glock 17	+1	Plastikpistole	17 / 33	1.200 $
Semmerling LM4	+0 *	Ini +1, Verbergen +2	5	600 $
SIG Sauer P226	+1	Ini +1	15	900 $
Desert Eagle	+2 *	Ini -1 (schwer)	8	1.500 $
Smith & Wesson 39	+1 *		8	700 $
Makarow Typ 59	+1 **	Chinesischer Nachbau	8	600 $
Harpunenpistole	+0	*Nadler*	5	600 $
MASCHINENPISTOLEN				
HK MP5K	+1	Ini +0, GA -1	30 / 45	2.000 $
Makarow PP-2000	+2 *	Ini +1, GA -1	20 / 44	2.400 $
IMI Micro-Uzi	+1 *	Ini +0, GA -1, Verbergen +2	20	2.000 $
IMI Uzi-MP2A1	+2 *	Ini +0, GA -1	25 / 40	2.200 $
M3 SMG	+1 **	Ini -1	30	1.500 $
SONSTIGE				
Signalpistole	Spez.	Licht für 5 Min. oder Blenden	1 / Einzel	200 $

* Ladehemmung bei Patzer
** unbrauchbar nach Patzer (bis Reparatur)

GEWEHRE	WB	ANMERKUNG	MAGAZIN	PREIS
FLINTEN				
Browning Auto-5	+3*	Ini -3, GA-2	5 / Einzel	2.800 $
Benelli M4	+4*	Ini -3, GA-3	5 / Einzel	3.500 $
Remington 870	+2**	Ini -3, GA-2	6 / Einzel	2.600 $
SPAS-12	+3*	Ini -4, GA-3	8 / Einzel	3.700 $
SPAS-15	+4*	Ini -4, GA-3	8 / Magazin	4.500 $
Kipp-Flinte	+4	Ini-3, GA-4	2 / Einzel	1.200 $
Harpune „Elite“	+1	Ini-2, GA-2, *Nadler*	1 / Einzel	400 $

PRÄZISIONS-GEWEHRE				
Remington MSR	+3	Ini -4, GA-3	5 / 10	5.500 $
Walther WA 2000	+3*	Ini -5, GA-3	5	4.000 $
PGM Hécate II	+4*	Ini -5, GA-2	7	4.400 $
Arctic Warfare AWF	+2*	Ini -6, GA-3, Faltbar, Verbergen +2	5/ 10	3.500 $
Dragunow	+3**	Ini -6, GA-3, Verbergen -1	10	3.300 $
Harpune „Marlin“	+2	Ini-4, GA-3, *Nadler*	2 / 4	800 $
STURMGEWEHRE				
Steyr AUG 9mm A1	+2*	Ini -2, GA-2	25	5.000 $
M16-A1	+3*	Ini -2, GA-2	30 / 90***	5.500 $
AK-47	+2**	Ini -2, GA-2	30 / 40	4.800 $
HK G11	+3	Ini -2, GA-2, Verbergen +1	45	5.200 $
HK G3	+2*	Ini -2, GA-2	5 / 10	4.200 $

* Ladehemmung bei Patzer
** unbrauchbar nach Patzer (bis Reparatur)
*** Trommelmagazin, Verbergen -4, Ini-2

SCHWERE WAFFEN	WB	ANMERKUNG	MAGAZIN	PREIS
SCHWERES MG				
HK 21	+3	GA-4, kein Salvenfeuer	50***	?
FN MAG	+4	GA-3		?
M60	+4	GA-5	500 / Gurt	?
Browning M1919	+2	GA-8, Standgeschütz	500 / Gurt	?

* Ladehemmung bei Patzer
** unbrauchbar nach Patzer (bis Reparatur)
*** Trommelmagazin, Verbergen -4

ZUBEHÖR	ANMERKUNG	PREIS
Holster	Verbergen +1, Waffen ziehen Ini +1, *nur Pistolen*	50 $
Rückstoßdämpfer	wie *Geschosshagel I*	250 $
Schalldämpfer	Wahrnehmung -2, Verbergen-1	350 $
Schulterstütze	Pistolen mit Gewehr-Bonus zu nutzen, Verbergen-2	200 $
Laservisier	Schießen +1, fest mit der Waffe verbaut	275 $
Infrarotvisier	Wie Laservisier, aber nur mit Infrarotbrille sichtbar	450 $
Zielfernrohr, Jagd	Bonus durch Zielen auf +3 (max.+10), Verbergen-1, *nur Gewehre*	150 $
Zielfernrohr, Elite	Bonus durch Zielen auf +3 (max.+12), Verbergen-2, *nur Gewehre*	1.250 $
Unterlauf-Lampe	*Nur Gewehre,* wie Taschenlampe, enger Lichtkegel, Verbergen -1	75 $
Schnelllader	Nachladen von Revolvern in einer Runde	150 $
Ersatzmagazin	Leeres Magazin	35 $
Langmagazin	Erhöht die Magazingröße, aber Verbergen -1, Ini-1	300 $
Chip-Sicherung	Kann nur vom Träger eines bestimmten VeriChips benutzt werden. -3 Ini direkt nach dem Ziehen.	199 $

MUNITION	ANMERKUNG	PREIS / №
Unterschall	WB -1; Mit Schalldämpfer Wahrnehmung -4	100 $ / 10
Hohlspitz	WB +1; GA-Reduzierung +1	100 $ / 10
Teilmantel	WB+1, GA-2, *illegal*	300 $ / 10
Vollmantel	GA-2	200 $ / 10
Normal	-	100$ / 100
Harpune	-	100$ / 10

NAHKAMPFWAFFEN

NAHKAMPFWAFFE	WB	ANMERKUNG	PREIS
Brechstange	0		50 $
Feueraxt	+2	GA-4, Ini-6, Zweihandwaffe	100 $
Hammer	+1	GA-1	20 $
Kampfmesser	+1		50 $
Katana	+3	Zweihandwaffe	500 $
Kettensäge	+6	Muss 1 Rd. anlaufen, GA-2, Zweihandwaffe	450 $
Schlagring	0		20 $
Schlagstock	+1		80 $
Schwert	+2		250 $
Thermitlanze	-5	Brennt 12 Runden, zerschneidet jedes Material GA -8	400 $
Taser	+0	Betäubt (alle Proben -2) das Ziel für 1W20/2 Runden wenn kein KÖR+HÄ gegen Angriffswurf gelingt.	500 $
Elektro-Schlagstock	+2	Betäubt (alle Proben -2) für 1W20 Runden wenn kein KÖR+HÄ gegen Angriffswurf gelingt.	800 $

GRANATEN

GRANATE	WB	ANMERKUNG	PREIS
Betäubungsgas	+0	Ø 5m, 10 Rd, KÖR+HÄ *oder* bewusstlos	90 $
Blend-	+0	Ø 5m, 20 Rd, KÖR+HÄ *oder* PW-4 auf Optik	60 $
Brand-	+0	Ø 3m, 12 Rd, AGI+BE *oder* Schaden	30 $
Brechgas	+2	Ø 8m, 10 Rd, KÖR+HÄ *pro Runde oder* keine Aktion	120 $
Rauch-	-	Ø 5m, 30 Rd, Schiessen -4 durch den Rauch, Schlagen -2	50 $
Schock-	+2	Ø 5m, Schaden	125 $
Splitter-	+6	Ø 20m, Schaden	175 $
Tränengas	+1	Ø 8m, 20 Rd, KÖR+HÄ oder PW-4 auf Optik	100 $

KLEIDUNG & RÜSTUNGEN

	PA	ANMERKUNG	OPTION	PREIS
Abgenutzte Kleidung	0	AU-1	-	10 $
Normale Kleidung	0		S	100 $
Edle Kleidung	0	AU+1	S	800 $
Winterkleidung	1		C	300 $
Taucheranzug	1	mit Flasche: O^2 für 60 Min., AGI-2	C	1.200 $
Tarnanzug	0	Heimlichkeit +2		1.000 $
ABC-Schutzanzug	1	+5 gg. Toxine	S,C	1.500 $
Lederjacke	1			300 $

Lederhose / Kevlarhose	1			200 $
Kevlarmantel	2		S	500 $
Schlagschutzweste	1	+1 gg. Nahkampfwaffen	C	550 $
Ballistische Schutzweste SK 1*	2		S,C	550 $
Ballistische Schutzweste SK 2*	3	Laufen -0,5m	S,C	1.100 $
Ballistische Schutzweste SK 3*	4	AGI-1, Laufen -1m	S,C	1.600 $
Ballistische Schutzweste SK 4*	5	AGI-2, Laufen -1m	S,C	2.200 $
Körperpanzer SN-42	5	AGI-3, Laufen -1m	C	350 $
Stahlhelm M1916	1	Wahrnehmung -1, Laufen -0,5m	-	350 $
M92-Gefechtshelm	1	Wahrnehmung -1	-	800 $
Integralhelm	1	Wahrnehmung -2	-	400 $
Gasmaske	0	Wahrnehmung -3, Schutz vor Toxin	-	400 $
Plexiglas-Schild**	1	Wahrnehmung -1, Laufen -0,5m	-	300 $
Taktischer Einsatzschild	2	Stahl, Wahrnehmung -4, Laufen -1m	-	1.200 $
* nicht kombinierbar mit Hose ** zerbricht bei Paradepatzer				

OPTION	ANMERKUNG	PREIS
Camouflage [C]	Heimlichkeit +1 (Stadt, Winter, Wald, Wüste,...)	500 $
Schlagschutz [S]	+1 gg. Nahkampfwaffen (max. einmal)	550 $

AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG	ANMERKUNG	PREIS
Laptop		400 $
PC	inkl. Monitor und Zubehör	350 $
Speichermedium	Flashstick, USB, externe Festplatte, etc.pp.	1$ / GB
Fernglas	bis 10-fache Vergrößerung	30 $
Restlichtverstärker	wie Dunkelsicht (GRW)	250 $
Infrarot-Brille	wie Nachtsicht (GRW)	550 $
Richtmikrophon	Reichweite 50m	400 $
Lasermikrophon	Abhören durch Glasscheiben, Reichweite 100m	800 $
Audiorecorder	Speichert 2 Std.	100 $
Videokamera	Speichert 4 Std.	220 $
Taschenlampe, einfach	Pro Batterie 5 Std Licht	10 $
Taschenlampe, stabil	Pro Batterie 5 Std Licht, wie WB+0 Keule	10 $
Handy		100 $
Handy, Faltrate	Kosten pro Monat	30 $
Handy, prepaid	ca. 120 Minuten Telefonat	10 $
Mietvertrag, einfach	~ 50 m² Kosten pro Monat	300 $
Mietvertrag, edel	~ 150 m² Kosten pro Monat	1.000 $
Wohnung, Flat	~ 100 m² + Balkon	35.000 $
Wohnung, Haus	~ 150 m² + Garten	90.000 $
Wohnung, Villa	~ 300 m² + Grundstück	350.000 $
Campingausrüstung	Decke, Schlafsack, Zelt, Kocher,...	250 $
Falsche Dokumente	Preis nach Qualität bis x10	200 $
Dietrich	5 Stück, Zerbricht bei Patzer	50 $

Elektro-Dietrich	Schnellere Anwendung	350 $
Kletterhacken-Gewehr	Reichweite 20m / Tragkraft 150kg / WB+3	1.150 $
Defillibrator	+5 auf Nahtoderweckung, 10 Anwendungen	1.500 $
Adrenalin	+3 auf Nahtoderweckung, 1 Anwendung	100 $
Autoinjektor	Ermöglicht einfache intravenöse Injektion	120 $
Mehrfachinjektor	Speichert 3 Dosen Medikamente und gibt diese per Kopfdruck oder nach Zeit ab	300 $
Verbandszeug	ermöglicht „Verschnaufen“ (siehe Seite 15)	50 $
Erste Hilfe Kasten	wie Sanitäter I	500 $
VeriChip-Impantat	Subdermaler Chip zur Erkennung einer Person.	450 $

ABERGLAUBE & MYSTISCHES

ABERGLAUBE	ANMERKUNG	PREIS
Talisman	ignoriert den ersten Patzer	500 $
Wunderbalsam	Heilt 5LK, wie Fähigkeit „Heilender Balsam“	100 $
Wünschelrute	+2 auf *Wasserader finden*	150 $

DROGEN & MEDIZIN

Die Alchemie des 21. Jahrhunderts sind die Forschungslabore der große Pharmakonzerne. Mit modernen Medikamenten und Drogen kann ein Soldat für kurze Zeit gar übermenschliche Leistung vollbringen, wenn er (oder seine Vorgesetzten) bereit sind die Kehrseite der Medaille zu akzeptieren: Abhängigkeiten und Gewöhnung.

DROGEN & MEDIKAMENTE

Alle Substanzen, ob nun Drogen oder Medikamente werden nach denselben Regeln abgehandelt.

Name: Name der Substanz
Techstufe: Nötige Stufe des Labors zur Synthese der Substanz. Produktion wie in der Werkstatt, allerdings mit Forschern.
Abhängigkeit: Bonus, Malus auf den Abhängigkeitswurf.
Kosten: Preis pro Dosis
Legalität: frei, rezeptpflichtig (hat jedes Krankenhaus), illegal, militärisch
Einnahme: Art der Einnahme
- Oral (Schlucken),
- Intravenös (Spritzen),
- Kutan (über die Haut),
- Nasal (Nasentropfen),
- Konjunktival (Augentropfen)

Dauer: Dauer der Wirkung
Wirkung: Wirkung der Substanz
Nebenwirkung: mögliche Nebenwirkung mit Wahrscheinlichkeit (w20)

ABHÄNGIGKEIT

Alle Substanzen bergen die Chance auf eine ernsthafte Abhängigkeit. Immer wenn ein Charakter eine Droge zu sich nimmt, muss er würfeln, ob sein Körper oder Geist abhängig wird. Dazu würfelt eine Probe auf **Gift trotzen**:

KÖR+HÄ+Abhängigkeitsmodifikator

Es gibt weder Immersiege noch Patzer. Sollte der Wurf misslingen, gilt der Charakter als abhängig. Er muss nun täglich seine Dosis dieser Substanz erhalten oder erhält einen Malus von -1 pro Tag ohne Droge auf alle Proben.

ENTGIFTUNG

Um von der Abhängigkeit loszukommen, benötigt der Charakter eine professionelle Entgiftung oder Therapie. Diese dauert in der Regel 14 Tage und kostet 2.000$. Auch während der Therapie nehmen die Entzugserscheinungen immer weiter zu. Selbstverständlich, kann ein Charakter auch versuchen ohne ärztliche Hilfe die 14 Tage durchzustehen.

NEBENWIRKUNGEN

Die Mehrzahl aller Substanzen hat eine oder mehrere unangenehme Nebenwirkungen. Diese treten mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit auf dem W20 auf. Würfelt er gleich oder über dem Wert, tritt die Wirkung auf.

Beispiel:
Alkohol macht mutig, aber senkt die Reaktionsfähigkeit:
***Nebenwirkung:** -2 Initiative (10) , -1 AGI (15)*

Cpt. Halowood trinkt sich vor dem Einsatz etwas Mut an und würfelt eine 13. Damit muss er zwar das -2 Ini hinnehmen, hat aber noch keine massiven Koordinationsprobleme.

Abhängige bekommen +4 auf alle Nebenwirkungswürfe.
Einige Nebenwirkungen sind mit einem (N) gekennzeichnet. Dies sind **Nachwirkungen**, die erst nach der Wirkdauer auftreten.

SUBSTANZEN I

ALKOHOL

Techstufe: I
Abhängigkeit: +10
Kosten: 5$+
Legalität: frei
Einnahme: oral
Dauer: 2 Std.
Wirkung: +2 auf alle Würfe gegen Panik
Nebenwirkung: -2 Initiative (10) , -1 AGI (15)

PERVITIN

Abhängigkeit: +0
Kosten: 500$

Legalität: illegal, militärisch
Einnahme: oral
Dauer: 1 Std.
Wirkung: +2 Initiative, +1 ST
Nebenwirkung: Paranoia(20), Schlaflosigkeit(N-15), -4 Heimlichkeit (10)

PROVIGIL

Techstufe: I
Abhängigkeit: +6
Kosten: 50$
Legalität: rezeptpflichtig
Einnahme: oral
Dauer: 24 Std.
Wirkung: kein Schlafbedarf für 24 Stunden, +1 GEI
Nebenwirkung: -1 AGI (18), -3 Wahrnehmung(10)

MDMA

Techstufe: I
Abhängigkeit: +6
Kosten: 50$
Legalität: rezeptpflichtig
Einnahme: oral
Dauer: 1 Std.
Wirkung: +2 Initiative, wie Standhaft II
Nebenwirkung: -2 AGI (18), -2 BE (14), -4 LK (N-10)

O²XYGEN

Techstufe: I
Abhängigkeit: +8
Kosten: 175$
Legalität: militärisch
Einnahme: intravenös
Dauer: 10 Minuten
Wirkung: keine Atmung notwendig
Nebenwirkung: Haluzinationen (20)

ACETYLSALICYLSÄURE (ASS)

Techstufe: I
Abhängigkeit: +15
Kosten: 10$
Legalität: frei
Einnahme: oral
Dauer: 1 Std.
Wirkung: +2 gg. Paran. Fähigkeiten
Nebenwirkung: Erbrechen (20)

MAGRO-PENICILLIN

Techstufe: I
Abhängigkeit: +8
Kosten: 60$
Legalität: rezeptpflichtig
Einnahme: oral
Dauer: sofort
Wirkung: +10 gg. Krankheiten (2.Wurf)
Nebenwirkung: Gewöhnung, wirkt 1 Tag nicht (11)

SUPERDOT

Techstufe: I
Abhängigkeit: +6
Kosten: 100$
Legalität: rezeptpflichtig
Einnahme: intravenös
Dauer: 1 Std.
Wirkung: +8 Gift trotzen
Nebenwirkung: -3 Ini (11), -2 GEI (5)

ANTIDOT

Techstufe: I
Abhängigkeit: +8
Kosten: 120$
Legalität: rezeptpflichtig
Einnahme: intravenös
Dauer: sofort
Wirkung: +10 gg. Krankheiten (2.Wurf)
Nebenwirkung: Gewöhnung, wirkt 1 Tag nicht (3)

AGELILIN

Techstufe: I
Abhängigkeit: +5
Kosten: 180$
Legalität: illegal
Einnahme: oral
Dauer: 1 Std.
Wirkung: +2 GE, +1 BE
Nebenwirkung: -2 Wahrnehmung (5)

ANTI-SOMNUS

Techstufe: I
Abhängigkeit: +5
Kosten: 100$
Legalität: rezeptpflichtig
Einnahme: intravenös
Dauer: 48 Std.
Wirkung: kein Schlaf, keine Erschöpfung
Nebenwirkung: -2 KÖR (3)

CITO-SANITAS

Techstufe: I
Abhängigkeit: +10
Kosten: 250$
Legalität: militärisch
Einnahme: kutan
Dauer: sofort / 1 Std.
Wirkung: +(KÖR+HÄ) LK
Nebenwirkung: -4 Ini (5)

SUBSTANZEN II

PROMETHEUS-III

Techstufe: II
Abhängigkeit: +4
Kosten: 500$
Legalität: militär, illegal
Einnahme: kutan
Dauer: 100 Kampfrunden
Wirkung: Regeneration 1 LK / rd.
Nebenwirkung: -4 Ini (8), -2 BE (11)

PROFORTIS

Techstufe: II
Abhängigkeit: +7
Kosten: 350$
Legalität: militärisch
Einnahme: intravenös
Dauer: 20 Kampfrunden
Wirkung: +1 ST, +2 AGI
Nebenwirkung: Blindheit (19), -2 GEI(5)

BETA-PSIOLIN

Techstufe: II
Abhängigkeit: +0
Kosten: 650$
Legalität: illegal
Einnahme: oral
Dauer: 1 Std.
Wirkung: +2 Zaubern, +2 Zielzauber
Nebenwirkung: - 5 LK (16), -10 gg. Paran. Fähigkeiten (8)

B.E.R.S.E.R.K.

Techstufe: II
Abhängigkeit: +0
Kosten: 750$
Legalität: militärisch
Einnahme: nasal
Dauer: 20 Kampfrunden
Wirkung: +3 ST, +4 AGI, +2 BE, +2 KÖR
Nebenwirkung: -10LK (N-19), Unkontrollierte Aggressionen (17), -10LK (N-8), -10LK (N-1),

NEO-PESTILENZ

Techstufe: II
Abhängigkeit: unmöglich
Kosten: 1.000$
Legalität: illegal, militärisch
Einnahme: kutan
Dauer: W20 Tage
Wirkung: -
Nebenwirkung: -2 GEI (11), -2 AGI (6), -2 KÖR (3)

PSYCHODON

Techstufe: II
Abhängigkeit: -2
Kosten: 450$
Legalität: illegal, militärisch
Einnahme: Konjunktival
Dauer: 100 Kampfrunden
Wirkung: +10 gg. Paran. Fähigkeiten
Nebenwirkung: Gedächtnisverlust, vergisst eine paran. Fähigkeit (19), -2 Ini (9)

PSI-BLOCK

Techstufe: II
Abhängigkeit: +8
Kosten: 375$
Legalität: illegal, militärisch
Einnahme: kutan
Dauer: sofort
Wirkung: beendet alle Fähigkeits-Effekte, Glücksgefühle
Nebenwirkung: Amnesie, -10% EP (20), -2 VE (N-11), -2 GEI (N-9)

METH ZWO-NULL

Techstufe: II
Abhängigkeit: -6
Kosten: 100$
Legalität: illegal
Einnahme: oral, intravenös
Dauer: 2-6 Std.
Wirkung: Rauschzustand, +5 Wahrnehmung
Nebenwirkung: Wahnvorstellung (N-20), Paralyse (17), -4 BE (9)

SUBSTANZEN III

9.5-8 (ROADRUNNER)

Techstufe: III
Abhängigkeit: +2
Kosten: 500$
Legalität: illegal
Einnahme: nasal
Dauer: 30 Kampfrunden
Wirkung: Laufen x2 (kein Rennen)
Nebenwirkung: -4 GE (N-11), -10LK (9)

ALPHA-PSIOLIN

Techstufe: III
Abhängigkeit: +10
Kosten: 650$
Legalität: militärisch, illegal
Einnahme: oral
Dauer: 10 Kampfrunden
Wirkung: Abklingzeiten -50%
Nebenwirkung: Dauer -50% (11), -3 GEI/1 Std (N-9)

BRAIN-BOOST

Techstufe: III
Abhängigkeit: -2
Kosten: 800$
Legalität: illegal
Einnahme: kutan
Dauer: GEI Kampfrunden
Wirkung: Fähigkeit: PSI-Schlag
Nebenwirkung: -1 VE / permanent (N-20)

AVALANCHE

Techstufe: III
Abhängigkeit: -7
Kosten: 1.200$
Legalität: illegal
Einnahme: konjunktival
Dauer: GEI Tage
Wirkung: Rausch, Glücksgefühle
Nebenwirkung: -1 AU / permanent (N-20)

FAHRZEUGE

Kein modernes Rollenspiel kommt ohne Fahrzeuge aus, darum bietet auch DS-X eine Reihe gegenwärtiger, als auch futuristischer Fahrzeuge. Im Allgemeinen werden Fahrzeuge zum Transport oder als unabhängige Einheiten genutzt.
Wenn Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld auftauchen, so werden diese als eigenständige Wesen behandelt. Wie auch bei Monstern gibt es eine Reihe von Eigenschaften.
Sollten bei einem Fahrzeug mehrere Steuertalente angegeben sein, gilt immer das erstgenannte.

	Landfahrzeug: primäres Steuertalent: Fahren.
	Hover: Das Fahrzeug schwebt zwischen wenigen cm und Metern über der Erde. Kann über seichte Gewässer, ist aber nicht hochseetauglich. primäres Steuertalent: Fahren.
	Wasserfahrzeug: primäres Steuertalent: Schiffe lenken. Hochsee- & wellentauglich
	Tauchen: Fahrzeug kann Unterwasser fahren. primäres Steuertalent: Schiffe lenken.
	Luftfahrzeug: primäres Steuertalent: Fliegen.
	Senkrechtstarter: Benötigt keine Landebahn und kann punktgenau landen. primäres Steuertalent: Fliegen.

	Autonome Einheit: Autonome Einheiten werden als NSC oder Gefolgsmann geführt. Und agieren wie ein Charakter, vergleichbar einem Golem.
	Offen: Wenn das Fahrzeug einen Immersieg erleidet wird einer der Insassen getroffen. Gezielte Attacken gegen Insassen möglich.
	Geschlossen: Immersieg trifft einen zufälligen Insassen.
	Gepanzert: Immersieg trifft nur das Fahrzeug. Insassen nehmen keinen Schaden bis Fahrzeug zerstört.
	Tarntechnologie: Fahrzeug erhält +5 gegen alle Versuche der Entdeckung mit Radar oder Infrarot.
	Techlevel: Technologie-Stufe des Fahrzeugs – zwischen I und III

FAHRZEUGBESCHREIBUNG

Geistige Werte, Schlagen/Rammen und Initiative entsprechen immer dem Fahrer. **Schießen** immer dem Schützen.

Besatzung entspricht der Anzahl Fahrer / Schützen / Insassen(Truppen).

Fahrzeuge ohne Laufenwert - z.B.: Jets - können sind meistens zu schnell, um als Gegner genutzt werden. Diese stehen oder sind Ereignisse.

Die bei Waffen in eckigen Klammern angegebenen Werte entsprechen dem **Munitionsvorrat**. Fahrzeuge können immer nur einen Typ Raketen gleichzeitig laden, es sei denn der Wert gibt [XX + XX] an, in dem Fall zwei.

FAHRZEUGWAFFEN

Typ	WB	GA
MG	WB+4	GA-5
Leichtes MG	WB+2	GA-3
TVM-Raketen*	16	GA-6
Luft-Raketen*	WB+6	GA-6
Boden-Raketen*	WB+6	GA-6
Laser	WB+4	GA-5
Schwerer Laser	WB+8	GA-5
Bomben	WB+0	GA-15
Torpedos	WB+6	GA-6
Schwere Torpedos	WB+8	GA-10
Geschütz	WB+10	GA-12

Luft-Raketen und Boden-Raketen erhalten nur WB+0, wenn auf das falsche Ziel abgeschossen. TVM-Raketen schießen unabhängig vom Schützen immer mit Wert 16.

PERSONAL

Typ	Wert*	Gehalt
Pilot / Amateur	12	4.000 $
Pilot / Flieger	14	4.600 $
Pilot / Veteran	16	7.800 $
Pilot / Ass	18	9.000 $
Pilot / Top-Gun	21	15.000 $
Fahrer / Amateur	12	2.000 $
Fahrer / Fahrer	14	2.600 $
Fahrer / Veteran	16	3.800 $
Fahrer / Profi	18	7.000 $
Fahrer / Top-Fahrer	21	12.000 $
Matrose / Amateur	12	2.500 $
Matrose / Maat	14	3.000 $
Matrose / Bootsmann	16	4.500 $
Matrose / Kapitän	18	8.000 $
Matrose / Top-Gun	21	14.000 $
Schütze / Einfacher	12	1.500 $
Schütze / Erfahren	14	2.200 $
Schütze / Veteran	16	3.000 $
Schütze / Experte	18	8.000 $

** Werte für Schießen oder Steuern*

MOTORRÄDER

SPORTMOTORRAD

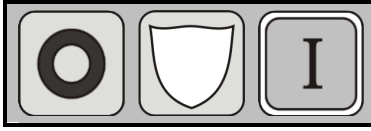
Traum von Geschwindigkeit auf Kosten der Sicherheit und Transportfähigkeit.

Kosten: 15.000$
Besatzung: 1 / 0 /1
Max.Speed.: 220 km/h (Boden)

KÖR:	**8**	**AGI:**	**16**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
-	Plastik PA+0

GH:	-	GK:	gr	EP:	-



MILITÄRISCHES KAMPFBIKE

Ausrüstet mit einem leichten MG im Beiwagen.

Kosten: 45.000$
Besatzung: 1 / 1 /1
Max.Speed.: 130 km/h (Boden)

KÖR:	**10**	**AGI:**	**12**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Leichtes MG [100]	Metall PA+1

GH:	-	GK:	gr	EP:	-

HOVERBIKE

Die leichte Panzerung und der leistungsstarke Antigrav-Antrieb, machen es sogar möglich langsam fliegende Gegner zu verfolgen.

Kosten: 67.000$
Besatzung: 1 / 0 /0
Max.Speed.: 360 km/h (Boden)

KÖR:	**9**	**AGI:**	**16**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Leichtes MG[100]	Metall PA+2

GH:	-	GK:	gr	EP:	-

AUTOS

ATV

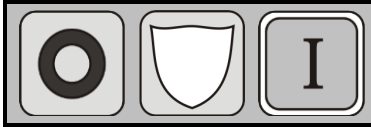
Die kleinen geländetauglichen Quads sind besonders bei schnellen Einsatzkräften sehr beliebt. Auf zum direkten Abwurf aus dem Transporter.

Kosten: 10.000$
Besatzung: 1 / 0 / 1
Max.Speed.: 120 km/h (Boden)

KÖR:	**10**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
-	Plastik PA+0

GH:	-	GK:	gr	EP:	-



PKW

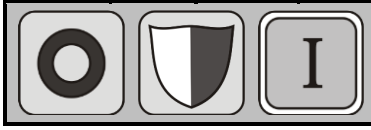
Der Klassiker des angehenden 21. Jahrhunderts: Und läuft… Und läuft… Und läuft…

Kosten: 20.000$
Besatzung: 1 / 0 / 4
Max.Speed.: 160 km/h (Boden)

KÖR:	**10**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
-	Metall PA+2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



SUV

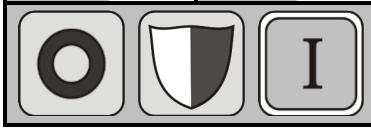
Militärer Jepp, wie z.B. der Hummer. Verwendet aufgesetztes MG.

Kosten: 35.000$
Besatzung: 1 / 1 / 4
Max.Speed.: 140 km/h (Boden)

KÖR:	**10**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Leichtes MG [300]	Metall PA+2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



LKW / TRUPPENTRANSPORTER

LkW als Truppentransporter kommen schon seit dem 1. Weltkrieg zum Einsatz und haben sich bewährt.

Kosten: 40.000$
Besatzung: 1 / 0 / 12
Max.Speed.: 100 km/h (Boden)

KÖR:	**10**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
-	Metall PA+2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

BUGGY „NEBELPARDER“

Geschützt durch eine Legierung aus reflektierendem Material, kann der Buggy schnell in feindliches Gebiet vordringen und Informationen sammeln.

Kosten: 50.000$
Besatzung: 1 / 0 / 1
Max.Speed.: 100 km/h (Boden)

KÖR:	**8**	**AGI:**	**12**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Leichtes MG [300]	Metall PA+2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

TRANSPORTER „GOLIATH“

Der Goliath ist das größte Transportfahrzeug mit einer Zuladung von 30 Personen bequem und mindestens dem Doppelten dicht gedrängt.

Kosten: 100.000$
Besatzung: 1 / 1 / 28
Max.Speed.: 80 km/h (Boden)

KÖR:	**12**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Leichtes MG [1000] Laser [100]	Metall PA+2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

SCHWEBETRANSPORTER „ATLAS“

Der Atlas ist ein schwebender Transporter, der bis fünf Meter über der Erde, sogar kleine Bäume überwinden kann.

Kosten: 200.000$
Besatzung: 1 / 1 / 10
Max.Speed.: 160 km/h (Boden)

KÖR:	**10**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Raketen [6] Laser [100]	Metall PA+4

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

KETTENFAHRZEUGE / MILITÄRISCHE FAHRZEUGE

PANZERWAGEN

Genutzt für schnelle aber verhältnismäßig sichere Aufklärungsaufgaben nahe den feindlichen Linien.

Kosten: 60.000$
Besatzung: 1 / 1 / 1
Max.Speed.: 120 km/h (Boden)

KÖR:	**16**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Leichtes MG [100]	Metall PA+2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

KAMPFPANZER „OGER“

Der Oger ist die Antwort auf die häufiger werdenden Angriffe von Außerirdischen auf Basen der Erde. Von der Form noch sehr dem Design der späten 20. Jahrhunderts angelehnt.

Kosten: 240.000$
Besatzung: 2 / 2 /0
Max.Speed.: 80 km/h (Boden)

KÖR:	**18**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Leichtes MG [500] Geschütz [20]	Ablativpanzer PA+4

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

FLUGABWEHRPANZER „ETTIN“

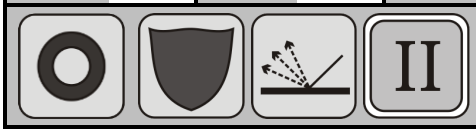
Benannt nach den mehrköpfigen Riesen, wird der Ettin vornehmlich als mobile Flugabwehrstellung gegen Flugobjekte jeder Art eingesetzt. Zu seinem eigenen Schutz ist er ebenfalls mit einer Reflex-Schicht überzogen.

Kosten: 180.000$
Besatzung: 1 / 2 / 2
Max.Speed.: 50 km/h (Boden)

KÖR:	**14**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Laser [80] Raketen [40]	Ablativpanzer PA+4

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



TRANSPORTPANZER „CARAPAX“

Der Carapax bietet genug Platz für 10 Personen, Ausrüstungen und sogar kleinere Einsatzfahrzeuge, wie Bikes.

Kosten: 240.000$
Besatzung: 2 / 1 /10
Max.Speed.: 60 km/h (Boden)

KÖR:	**18**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Laser [150]	Ablativpanzer PA+4

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

SCHWEBEPANZER „TROLL“

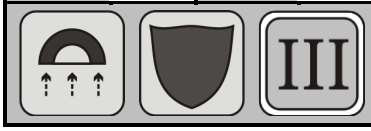
Der Troll mag zwar schwerfällig wirken, ist aber enorm schnell, wendet auf einer Stecknadel und ist dazu sehr gut bewaffnet.

Kosten: 360.000$
Besatzung: 2 / 2 /4
Max.Speed.: 120 km/h (Boden)

KÖR:	**20**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Leichtes MG [500] Raketen [20+20] Geschütz [25]	Ablativpanzer PA+6

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



AUTONOME EINHEITEN

BOT „ABEL“

Abel ist eine teilautonome Kampfeinheit. Allerdings fehlt die Fähigkeit sich Situationen anzupassen und eigenständig zu handeln.
Abel verfügt anstatt stelle der Arme über zwei MGs, die unabhängig abgefeuert werden können.

Kosten: 50.000$
Besatzung: -
Max.Speed.: 35 km/h (Boden)
Kreatur-Fähigkeiten:
- Geistesimmun,
- Dunkelsicht
- Zwei Angriffe

KÖR:	**10**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**0**
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	0	GE:	6	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
2x Arm-MG WB+2 [100]	Metall PA+2

GH:	7	GK:	Gr	EP:	99

WARBOT „KAIN“

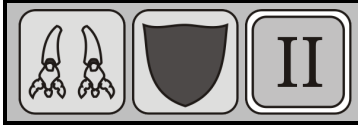
Die autonome Kampfeinheit „Kain“ ist der Prototyp der humanfreien Kriegsführung. Kain ist in der Lage eigenständig die Situation einzuschätzen und daraufhin zu handeln. Gewöhnlich wird Kain auf einen Befehlhaber geeicht.

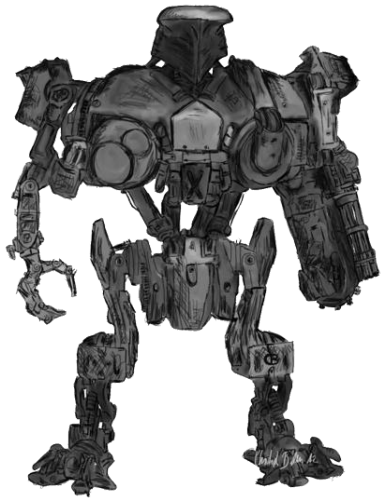
Kosten: 90.000$
Besatzung: -
Max.Speed.: 30 km/h (Boden)
Kreatur-Fähigkeiten:
- Geistesimmun,
- Schleudern,
- Dunkelsicht,
- Sturmangriff

KÖR:	**16**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**2**
ST:	4	BE:	0	VE:	1
HÄ:	4	GE:	8	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
MG WB+3/GA-2 [100] Schlag WB+4	Panzerplatten PA+4

GH:	16	GK:	Gr	EP:	148





FLUGZEUGE

HUBSCHRAUBER

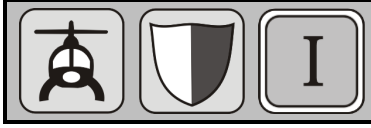
Gerade für den Anfang, sind Helikopter eine optimale Transportauswahl für kleine Truppen oder Einsatzteams. Oftmals werden Bordwaffen gegen Bodentruppen mitgeführt.

Kosten: 75.000$
Besatzung: 1 / 0 /5
Max.Speed.: 220 km/h (Luft)

KÖR:	**16**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
-	Metall PA+1

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



TRANSPORTFLUGZEUG

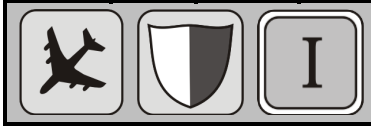
Transportflugzeuge sind schwer und behäbig, heben dafür aber auch schwerste Lasten und Fahrzeuge.

Kosten: 125.000$
Besatzung: 1 / 0 /10
Max.Speed.: 520 km/h (Luft)

KÖR:	**16**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
-	Metall PA+1

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



ULTRALEICHTFLIEGER

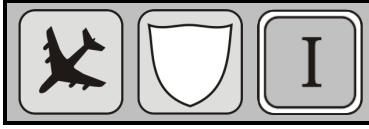
Günstig im Bau, leicht in der Handhabung. Wenn es nicht mehr sein, die richtige Wahl.

Kosten: 20.000$
Besatzung: 1 / 0 /0
Max.Speed.: 200 km/h (Luft)

KÖR:	**8**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
-	-

GH:	-	GK:	gr	EP:	-



TRUPPENTRANSPORTER „ALKONOST“

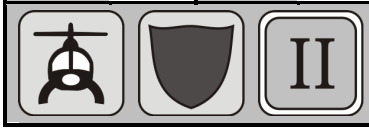
Zwei Alkonosts sind in der Lage ein vollständiges Platoon schnell und sicher ins Kampfgebiet zu bringen.

Kosten: 200.000$
Besatzung: 1 / 1 / 10
Max.Speed.: 900 km/h (Luft)

KÖR:	**16**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
MG [500]	Panzer PA+2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



TARNBOMBER „WOBBLING GOBLIN“

Der Wobbling Goblin gehört durch seine Tarneigenschaft zur typischen Erstschlagwaffe gegen irdischen Basen oder gelandete UFOs.

Kosten: 320.000$
Besatzung: 2 / 1 / 3
Max.Speed.: 900 km/h (Luft)

KÖR:	**16**	**AGI:**	**12**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Bomben [4]	Panzer PA+2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

ABFANGJÄGER „ULTRA-II“

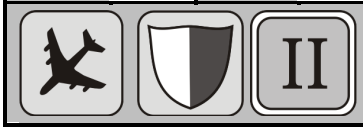
Der Ultra II ist konsequente Reaktion auf die Erfordernisse der UFO-Abwehr.

Kosten: 350.000$
Besatzung: 1 / 1
Max.Speed.: 4.250 km/h (Luft) / Mach4

KÖR:	**14**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Laser [200]	Panzer PA+1

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



ABFANGRAUMER „IMP“

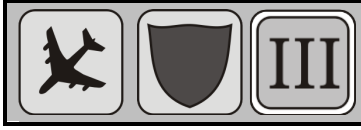
Der Imp ist ein kleiner, wendiger und vor allem orbitalfähiger Abfangjäger.

Kosten: 450.000$
Besatzung: 1 / 1
Max.Speed.: 3.200 km/h (Luft) / Mach3

KÖR:	**16**	**AGI:**	**12**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Raketen [12] Schwerer Laser [80]	Termalpanzer PA+1

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



EINSATZ-TRANSPORTER „ROKH“

Der Rokh ist die Spitze der Entwicklung des Truppentransports. Der ist sowohl in der Luft, als auch unter Wasser volleinsatzfähig und bietet Platz für 8 vollausgerüstete Soldaten.

Kosten: 500.000$
Besatzung: 2 / 1 / 8
Max.Speed.: 1.060km/h (Luft) / Mach1

KÖR:	**20**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Raketen [10+10]	Ablativpanzer PA+4

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

WASSERFAHRZEUGE

SCHNELLBOOT

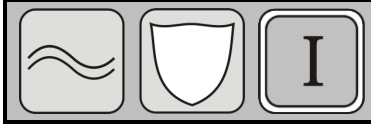
„Wenn es taucht, kann es auch sinken“ – Leitspruch aller Barrakuda-Besatzungen. Mit über 80 Knoten eines der schnellsten Fahrzeuge auf dem Wasser.

Kosten: 25.000$
Besatzung: 2 / 0 / 2
Max.Speed.: 90km/h (Wasser) / 50 Knoten

KÖR:	**10**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
-	-

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



U-BOOT „HECHT“

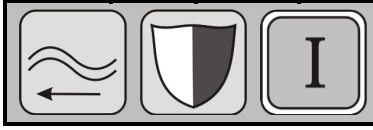
Beim ersten Auftauchen aquatischer UFOs oder UTOs, ist der Hecht die Speerreihe gegen die anstürmende Ausserridische.

Kosten: 100.000$
Besatzung: 1 / 1 / 0
Max.Speed.: 55km/h (Wasser) / 30 Knoten

KÖR:	**14**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Torpedos [10]	Panzerplatten PA+2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



ABFANG-U-BOOT „BARRAKUDA“

„Wenn es taucht, kann es auch sinken“ – Leitspruch aller Barrakuda-Besatzungen. Mit über 80 Knoten eines der schnellsten Fahrzeuge auf dem Wasser.

Kosten: 380.000$
Besatzung: 2 / 5 / 3
Max.Speed.: 150km/h (Wasser) / 80 Knoten

KÖR:	**14**	**AGI:**	**12**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Torpedos [12] Schwere Torpedos [2]	Panzerplatten PA+2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

UNTERSEE-TRANSPORTER „MANTA“

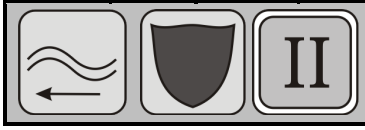
Nach der ersten Generation von Unterseebooten, bietet der Manta die optimale Verbindung von Schutz und Einsatzgeschwindigkeit.

Kosten: 350.000$
Besatzung: 2 / 2 / 10
Max.Speed.: 90km/h (Wasser) / 50 Knoten

KÖR:	**18**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Torpedos [6]	Panzerplatten PA+3

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



GEFECHTSTRANSPORTER „LANDHAI“

Der Landhai bringt kleine Truppen sowohl über Wasser, als auch an Land sicher in Ziel. Wird gerne von Schiffen aus eingesetzt.

Kosten: 450.000$
Besatzung: 2 / 2 / 6
Max.Speed.: 75km/h (Wasser) / 10 Knoten

KÖR:	**25**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Laser [60] Torpedos [8]	Panzerplatten PA+4

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

SCHWIMMENDES HQ

Selbst ein Flugzeugträger nimmt sich klein gegen diesen schwimmenden Giganten aus, der das vollständige Gelände eines HQs aufnehmen kann.

Kosten: 50.000.000$
Besatzung: 20 / 20 / 800
Max.Speed.: 60km/h (Wasser) / 33 Knoten

KÖR:	**100**	**AGI:**	**1**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Geschütz [∞]	Panzerplatten PA+6

GH:	-	GK:	ge	EP:	-

UNSERE WELT

KULTUR DER ATLANTER

Die Atlanter sind durch Ihre Geschichte zwar über die gesamte Welt verstreut, hängen aber genau deshalb besonders an Ihren Ritualen und Symbolen. Dazu gehören unter anderem der traditionelle Schmuck und die Haartracht von Männern und Frauen, die sich doch recht stark unterschieden. Wenn auch nicht im Alltag, so werden doch bei Zusammenkünften und Festlichkeiten die Traditionen gewahrt. Der Mann trägt in der Regel sein Haar lang, aber ohne Flechtwerk oder Zöpfe, dies gilt als weibisch. Stattdessen wird auffälliger Schmuck bevorzug, der die Haare aus dem Gesicht hält. Durch die schweren Ohrringe sind die Ohrlöcher oftmals stark ausgeprägt und erlauben eine grobe Schätzung von Alter und Wichtigkeit seines Trägers. Frauen hingegen tragen lediglich Halsketten und Ringe, die über kleine filigrane Kettchen miteinander verbunden sind.

An Körperbau, Größe und Hauttyp ist auch jetzt noch deutlich zu erkennen, dass Teile der mediterranen Bevölkerung auf die ersten Exilanten Atlantis zurückgehen: 160 bis 170cm groß, dunkle Haut und am verbreitesten braue Augen. Wobei gerade der hohe atlantische Adel fast schwarze Augen hat und dieses Merkmal durch jahrhundertelange Heirat im engsten Zirkel herausgebildet hat. Deutlichster Unterschied zum Homo sapiens mediteranus ist aber die Statur: Atlanter neigen zu einem schlanken, fast hageren Körperbau.

KYBERNETIK & BIONIK

Größtenteils unerkannt wandeln mitten unter uns Cyborgs und Kyberneten, nur nennen wir es Hörgeräte, Schrittmacher oder Prothesen. Ein Einbau von elektronischen oder gezüchteten Bauteilen in den menschlichen Körper wird eigentlich nur aus medizinischer Notwendigkeit in Angriff genommen. Kosmetische Operationen sind dagegen gänzlich unüblich - von einem freiwilligen Verzicht auf Extremitäten oder Organe ganz zu schweigen. Besonders nach Unfällen werden schon mal Arme oder Füße durch einfache Prothesen der Technologie-Stufe I ersetzt. Diese sind aber erstens immer dem Original unterlegen und führen zweitens zu massiven Einschränkungen im sozialen Bereich. Diese beruhen ausschließlich auf dem ungewohnten Auftauchen von mechanischen Bauteilen - dem Patienten entfremdet sich weder seine Umwelt, noch kommt es zu einem Verlust an "Menschlichkeit" oder Charisma.
Die vollständige Nachzucht von Körperteilen ist hier selbstverständlich die angestrebte Lösung, steckt aber noch in den Kinderschuhen.

Moderne Frankensteins könnten auch mit experimenteller Kybernetik und Bionik arbeiten. Welcher Spieler träumt nicht von den PSI-Fähigkeiten eines Grauen oder den Reflexen eines Pazúr. Die Erfordernisse an Wissenschaftler und Budget wären gigantisch - der Effekt aber im besten Sinn "übermenschlich". Ein endloses Spielfeld für Spieler und Spielleiter.

DIE „MIRANDA-WARNUNG“

„Sie haben das Recht zu schweigen. Alles was Sie sagen, kann und wird vor Gericht gegen Sie verwendet werden. Sie haben das Recht, zu jeder Vernehmung einen Verteidiger hinzuzuziehen. Wenn Sie sich keinen Verteidiger leisten können, wird Ihnen einer gestellt.“

ORGANISATIONEN

In der Welt von DS-X existieren eine Vielzahl von Organisationen, die teilweise in Konkurrenz zueinander stehen, teils zusammenarbeiten, aber in aller Regel einander ignorieren bis sie sich die Quere kommen. In diesem Kapitel werden einige Organisationen vorgestellt. Diese

können sowohl als Auftraggeber der Spieler, als auch als Gegner und NSCs in Erscheinung treten.

F.B.I.

Das Federal Bureau of Investigation ist eine staatliche Organisation der USA. Strenggenommen ist es ihre die Aufgabe bundesstaatsübergreifende Verbrechen zu verfolgen und aufzuklären, aber in einem Setting wie diesem, könnte auch eine Abteilungen mit der Aufklärung von ungewöhnlichen Vorfällen beschäftigt sein. Die Struktur des FBI ist sehr hierarchisch, so dass die Mitarbeiter nur sehr schwierig aufsteigen können, meistens geht dies mit dem Innendienst einher.
Die Agenten im Außeneinsatz kommen häufig mit anderen Organisationen in Kontakt, vor allem, wenn diese an einer Verschleierung interessiert sind.

Mitarbeiter: In der Regel menschliche Agenten, wenige Soldaten und Paranormale
Budget: Die Mittel des FBI sind faktisch kaum begrenzt, werden aber sehr bürokratisch verwaltet, was es extrem schwer macht an Dinge zu kommen, die nicht zum täglichen Geschäft gehören. Standardbewaffnung, Munition und einfache Schutzkleidung werden aber gestellt.
Gegner: keine Speziellen

LAMBDA-IOTA

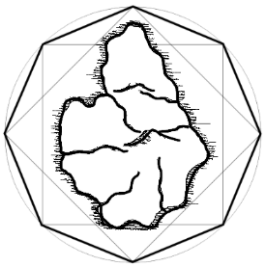
Die Organisation hat sich nach den griechischen Buchstaben für L und I benannt, was nach römischer Schreibweise für die Zahl 51 steht. Lamda-Iota ist nach dem Roswell-Zwischenfall im Jahr 1947 entstanden, als man erstmals Beweise für die Existenz von Aliens auf der Erde erkannte. Bis zum Jahr 1992 war die Organisation alleine Majestic-12 unterstellt, wurde dann aber in einem Geheimabkommen während der Rio-Konferenz den Vereinigten Nationen unterstellt. Lambda-Iota sieht sich selbst als letzte Bastion gegen die Invasion der Außerirdischen und vernichtet diese, wo immer sie anzutreffen sind. Dabei werden Kollateralschäden hingenommen und im Nachhinein vertuscht.
Geführt wird die Organisation von einer Reihe grauer Eminenzen, die nur als "Der oberste Rat" bekannt sind. Um die Organisation zu schützen agieren alle Standorte unabhängig voneinander, inkl. eigener Forschungsarbeiten und eigenem Budget.

Mitarbeiter: Nur Menschen, vorzugsweise Soldaten und Paranormale
Budget: Das Budget der Lambda-Iota ist nicht unbegrenzt. Mitarbeiter werden gut ausgerüstet und profitieren von der eigenen Forschungsarbeit an erbeutetem Xenotech. In der Regel agieren die verschiedenen Standorte unabhängig voneinander.
Gegner: Men-In-Black, Atlantischer Bund

M.I.B. – MEN IN BLACK

Schwarze Helikopter, schwarze SUVs und schwarze Sonnenbrillen zu jeder Tageszeit - das übliche Bild der Men in Black. Die Organisation handelt mit und für jede Alienrasse, die auf der Erde aktiv ist. Wer die Führung der MIB innehat ist nicht bekannt, aber Gerüchten nach sind dies die Grauen. Ein Hinweis darauf ist, dass alle MIB einer Spezialisierung über dasselbe Genom verfügen, also auch exakt gleich aussehen. Ein Grund dafür, dass man selten mehr als einen oder zwei in der Öffentlichkeit zu sehen bekommt.
Ziel der Organisation ist die Unterwanderung und Rekrutierung irdischer Organisationen, um später auf die große Invasion vorbereitet zu sein. Die wahre Natur der MIB ahnen dagegen nur sehr wenige Menschen.
Selbstverständlich ist es ein essentielles Interesse der Gemeinschaft, dass nichts über die Existenz von Aliens an die Öffentlichkeit kommt.
Mitarbeiter: Soldaten, Agenten und Paranormale als rekrutierte oder infiltrierte Mitarbeiter
Budget: gut, alle Agenten sind gleich ausgestattet, siehe Gegner-Dossier im Spielleiter-Teil
Gegner: Lambda Iota

ATLANTISCHER BUND



Die Nachkommen des historischen Atlantis sind in der ganzen Welt auf der Suche nach Artefakten, um die Macht der Vergangenheit wieder herzustellen. Dabei sehen die meisten Mitglieder des Bundes Atlantis als eine utopisches Ideal, lediglich die Strömung der Platonisten gehen davon aus, dass es irgendwo auf der Erde wirklich das "Horn von Atlantis" gibt, welches von einem reinblütigen Lord der Atlanter geblasen dazu führt, dass Atlantis, die sagenhafte Insel, wieder auftaucht.
Der Bund ist strikt hierarchisch organisiert, so dass an der Spitze der sogenannte Imperator steht, darunter folgen Prinz, Lord und Ritter. Über den Stand des Ritters können dabei ausschließlich Atlanter aufsteigen, aber auch viele Menschen gehören zu den Mitgliedern des Bunds.
Auch wenn es kein vorrangiges Ziel ist, so gehört die Ausrottung der "Schande", also der Schaffung der Replikanten in der Mitte des 19. Jahrhunderts, zu den Aufgaben aller Zirkel. Der Zirkel bildet das kleineste Organisationselement des Bundes.
Mitglieder: Vornehmlich Agenten und Paranormale. Menschen und Atlanter.
Budget: hoch, viele Artefakte und Xenotech
Gegner: Men in Black, Replikanten

MAJESTIC-12

Majestic-12 wurde kurz nach dem Roswell-Vorfall von Präsident Henry Truman gegründet. Die Organisation agiert unabhängig von anderen amerikanischen Stellen im Bereich der Alienforschung. M-12 sieht sich als politischer Arm der Lambda-Iota, solange diese noch unter der amerikanischen Führung waren. Das Ziel der M-12 ist ganz klar die Wahrung der höchsten Geheimnisse der amerikanischen Regierung. Dabei scheuen die Agenten vor nichts zurück. In der Hauptsache handelt M12 durch das Militär, welches unter falschen Informationen jeden Befehl ausführt.
Mitarbeiter: Weniger als 100 Mitarbeiter weltweit
Budget: unbeschränkt
Gegner: keine Speziellen

ANONYMOUS

Anonymous ist keine Organisation als solche, sondern eher eine amorphe Masse von Programmierern und Hackern, die sich zum Ziel gesetzt haben Geheimnisse zu lüften, um so eine offenere Gesellschaft zu ermöglichen. Ziel der Hacker ist meist nicht einer anderen Organisation zu schaden, sondern die Tätigkeit des Hackens als solche. In aller Regel treten keine Anonymous-Mitglieder auf den Plan, es kann aber sein, dass geheime Informationen anderer Organisationen in ihre Hände geraten und diese mit einer Veröffentlichung drohen. Der Grad zwischen Gerechtigkeitswunsch und lukrativer Erpressung ist dabei sehr schmal.
Mitglieder: unbekannt
Budget: keins
Gegner: jeder und keiner

TYLE BRUDERSCHAFT

In den letzten Tagen des dritten Reiches versuchten die Mitglieder der Tyle Bruderschaft mit Hilfe von Artefakten den Kriegsverlauf noch herumzureissen. Dass ihnen dies nicht gelang ist zwar ein historisches Faktum, weniger bekannt ist aber, dass die Bruderschaft auch nach dem Ende des zweiten Weltkrieges daran arbeitet, um die ehemaligen Ziele doch noch zu erreichen. Dazu bedienen sie sich zum einen aus einem stattlichen, wenn auch nicht ungeschränkten Vermögen, auf der anderen Seite aus Teilen der geheimen Forschungsergebnisse der Nazis.
Die Bruderschaft jagd allen Relikten der nordischen Religionen hinterher, wie zum Beispiel Gungir, dem Speer Odins, Federn von Hugin und Munin oder Mjölnir, dem Hammer Thors.
Als Soldaten züchtet sich die Bruderschaft seit jeher eine anschauliche Menge von Replikanten, die von Kindesbeinen an trainiert und indoktriniert werden. Nur wenige schaffen es der „Heimstatt“ zu entkommen und bei einer anderen Organisation unterzukommen.
Das Symbol unter dem sich die Bruderschaft vereinigt und auch erkennt ist die „Schwarz Sonne“.
Mitglieder: Vornehmlich Menschen und replikantische Soldaten
Budget: begrenzt
Gegner: Atlantischer Bund

Anm. des Autors: Die Bruderschaft ist hier als typischer Pulp-Gegner zu sehen und nicht um irgendeine Art

politischer Einstellung zu propagandieren. Aus diesem Grund verzichte ich auch auf die Darstellung der „Schwarzen Sonne“.

DEFENSOR FIDEI

Der Orden der „Defensor Fidei“ untersteht direkt der Kongregation für die Glaubenslehre des Vatikans und versteht sich als ultimativer Verteidiger des Glaubens. Und da nicht sein kann, was nicht sein darf, gehört auch die vollständige Annihilation allen Glaubensfremdem, wie Psioniker, Kultisten oder Medien dazu. Interessanterweise bilden nicht wenige dieser Paranormalen den eigentlichen Grundstock des Ordens. Diese werden in der Regel früh aus den Schäfchen der Gemeinden rekrutiert und der eigenen Ordensdoktrin unterworfen. Kämpfer des Defensor Fidei sehen sich in der Nachfolge der spanischen Inquisition unter Tomás de Torquemada. Das Hauptquartier liegt auch heute in Kastilien unter der beschaulichen Stadt Avila. Grundsatz und Leitspruch des Ordens ist **„Fides nostra victoria.“** (*Unser Glaube ist unser Sieg*.)
Mitglieder: Vornehmlich Menschen.
Budget: gut
Gegner: Alle Paranormalen

WEITERE ORGANISATIONEN

Nichts ist beeindruckender, als der Abkürzungswahn in US-Serien von A.T.F. über D.F.A. bis D.o.D. Um dem Spiel den richtigen Flair zu geben, hier eine Auflistung bekannter und nützlicher Organisationen und ihrer Abkürzungen:

Abkürz.	Englisch	Deutsch
AFL	American Federation of Labor	Facharbeiter-Gewerkschaft
ATF	Bureau of Alcohol, Tobacco, Firearms and Explosives	Amt für Alkohol, Tabak, Schusswaffen und Sprengstoffe
BIS	Bureau of Industry and Security	Schutz von Hochtechnologie und Nationaler Sicherheit
BLM	Bureau of Land Management	Landverwaltungsamt
CBP	Customs and Border Protection	Zoll- und Grenzschutzbehörde
CIA	Central Intelligence Agency	Auslandsnachrichtendienst
CIO	Congress of Industrial Organizations	Gewerkschaftsbund
DARPA	Defense Advanced Research Projects Agency	Forschungs-Projekte für die Streitkräfte des DoD
DFA	Drug Enforcement Administration	Behörde gegen Drogen
DHS	Department of Homeland Security	Ministerium für Innere Sicherheit
DIA	Defense Intelligence Agency	Verteidigungsnachrichtendienst
DoD	Department of Defense	Verteidigungsministerium
FDA	Food and Drug Administration	Lebensmittelüberwachung / Arzneimittelzulassungsbehörde
ICE	Immigration and Customs Enforcement	Polizei- und Zollbehörde
ILS	International Libertarian Solidarity	Internationale Libertäre Solidarität
NEFAC	North Eastern Federation of Anarchist Communists	Anarcho-kommunistische Föderation
NHC	National Hurricane Center	Hurrikan Warn Zentrum
NSA	National Security Agency	Nationale Sicherheitsbehörde
OEM	Office of Emergency Management	Katastrophenstab
PFPA	Pentagon Force Protection Agency	Eigenschutz des Pentagons
USSS	United States Secret Service	Strafverfolgungsbehörde auf Bundesebene

AURORA - CITY

Aurora-City liegt im süd-westlichen New Mexiko zwischen Carlsbad und der Grenze zu Texas. Mit gerade mal 65.000 Einwohnern bietet die Stadt eine Mischung zwischen Großstadt und dem Grauen der Kleinstadt. Neben dem touristischen Zentrum in Little Tijuana leben die Bewohner hauptsächlich vom Finanzsektor oder dem Stahlhersteller ASAI.

Quer durch Aurora zieht sich der Black River, einem Nebenarm des Pecos Rivers. Dieser trennt den wohlhabenden Stadtkern von den Arbeiter- und Armenvierteln südlich des Flusses.

Eine ausführliche Beschreibung aller Stadtteile ist im Spielleiterteil zu finden.

1. SUNSET LANDS
Am Stadtrand gelegener Stadtteil mit viele gleichartigen Gebäude.

2. STADVERWALTUNG
Hier befinden sich das Rathaus, sowie alle wichtigen kommunalen Einrichtungen.

3. NORTHERN WARD
Wer mit dem Bus kommt, sieht als den Northern Ward mit seiner typisch-amerikanischen Schnellbauweise.

4. YUCCA GROUNDS
Dominiert von der Filiale von Valero Energy, leben in den Yucca Ground gut 4.000 Deutschstämmige.

5. LITTLE TIJUANA
Die Vergnügungsmeile der Stadt. Wie viele Orte in der Wüste lebt auch Aurora vom Tourismus.

6. CITTADINA
Stadtteil der Bürger italienischer Abstammung – gutes Essen, tolle Atmosphäre und ein bisschen Mafia.

7.FINANCIAL DISTRICT
Bankenviertel von Aurora und zentraler Innenstadtbereich. Hier wird eigentlich immer gebaut.

8. KEARNY-PARK
Der Stadtpark wird mit viel Aufwand und hohen Kosten gepflegt. Beliebt bei Verliebten und Naturfreunden ist der künstliche gerade mal 2m tiefe See.

9. PINALES HEIGHTS
Das ehemaliges Viertel der Upper-Class. Vom Hügel ist aber nicht mehr viel zu erkennen.

10. SPORTS STADIUM
Das große Stadion für Baseball oder Football zieht regelmäßig die Fanscharen an.

11. UNIVERSITY OF AURORA
Campus der Universität von Aurora. Hauptstudiengebiete sind Maschinenbau, Anthropologie und Naturwissenschaften.

12. THINTS
Biederer kleiner Stadtteil der Mittelschicht.

13. DAS HAFENVIERTEL
Im kleinen Binnenhafen werden hauptsächlich Waren und Rohstoffe der örtlichen Industrie ent- und verladen.

14. AURORA STEEL & ALLOYS INDUSTRIES
Industriestandort und Hauptarbeitgeber in Aurora.

15. EL BARRIO
Benannt nach dem großen Anteil von Latinos und Mexikanern, die hier leben, ist „El Barrio“ das was in Aurora einen Armenviertel am Nächsten kommt.

Ein vollständige Karte zum Ausdrucken und bearbeiten findet Ihr hinter diesem QR-Code oder dem Quicklink (Groß- und Kleinschreibung beachten):

goo.gl/YkjyL

ENTFERNUNGEN

Flughafen (Cavern City)	20 Meilen
Flughafen (Murcial)	64 Meilen
Roswell	100 Meilen
Santa Fe	294 Meilen
Albuquerque	300 Meilen
Dallas	501 Meilen
Washington D.C.	1.828 Meilen

NEW MEXICO

Der Bundesstaat New Mexico ist mit rund 315.000 km² der fünftgrößte Staat der USA. Obwohl der damit die Größe es durchschnittlichen europäischen Landes hat wohnen gerademal 2 Millionen Menschen dort.
Nachbarstaaten sind Utah, Colorado, Oklahoma, sowie Texas und Arizona. Im Süden befindet sich eine recht kurze Grenze zu Mexiko.
Klimatisch wird New Mexico von der Höhenlage dominiert, d.h. es gibt extrem trockene Sommer und recht kalte Winter.

Die Bevölkerung setzt sich hauptsächlich aus Weißen, Hispanios und Ureinwohnern zusammen:

44,7 % Weiße
42,1 % Hispanischer Abstammung
9,5 % Indianer
1,9 % Afro-Amerikaner
1,1 % Asiaten
3,6 % Gemischte Abstammung

Neben Mexikanern mit gut 18% bilden Deutsche(10%), Indianer(9%) und Spanier(9%) die größten Abstammungsgruppen.

Aurora gehört mir 65.000 Bewohner zu den fünf großen Städten von New Mexiko:

1. Albuquerque (545.000)
2. Las Cruces (97.000)
3. Rio Rancho (88.000)
4. Santa Fe (75.000)
5. Aurora (65.000)

Die wohl bekannteste Stadt des Staates ist aber wohl Roswell im County Chaves County.

Die Mehrzahl aller Bewohner sind Katholisch (33%), Baptistisch (6%) oder Methodistisch (2%).

Hauptwirtschaftszweige sind:

- chemische Produkte
- Nahrungsmittel
- Maschinen
- Metallwaren
- Holzprodukte

Aurora liegt an einem Nebenarm des Rio Pecos, einem der längsten und bedeutendsten Flüsse der Region.

HQ-MANAGEMENT

Wer eine vollständige Kampagne spielen möchte kommt kaum um ein ordentliches Hauptquartier herum. Hier können die Spieler sich ausruhen zwischen den Einsätzen, erobertes Xenotech erforschen oder Hilfskräfte anwerben und ausbilden. Ob es sich dabei um ein militärisches Gelände der Lambda-Iota oder um ein geheimes HQ des FBI im Hinterland von Utah handelt: Hier ein paar hilfreiche Regeln für das HQ-Management.

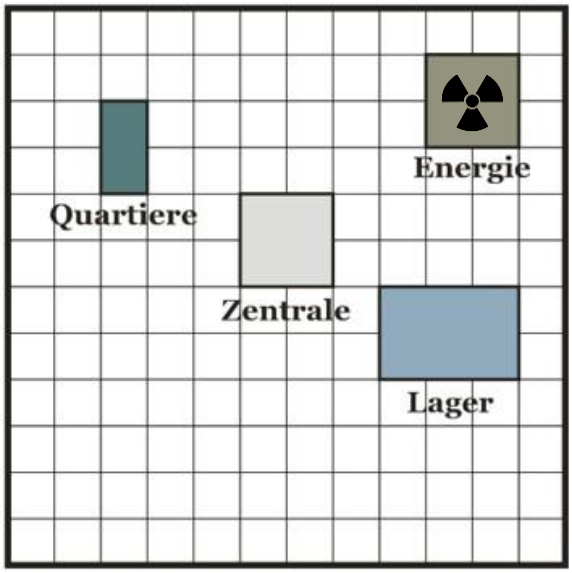
ELEMENTE EINES HQ

Für den Aufbau eines HQs stehen insgesamt 10 verschiedene Gebäudetypen in jeweils 3 Ausbaustufen zur Verfügung. Jedes Gebäude hat eigene Werte:

Gebäudetyp / -stufe: Typus und Ausbaustufe
Voraussetzung: Voraussetzung zum Bau des Gebäudes
Kosten: Kosten für die Anschaffung des Gebäudes
Größe: Platzbedarf in Feldern, frei drehbar (2x4 = 4x2)
Verbrauch: Menge an benötigten Energie-Einheiten
Effekt: Beschreibung des Gebäude-Effekts

Beim Kauf eines Gebäudes kann dieses frei nach Entscheidung der Spieler / des SLs auf dem HQ-Plan aufgestellt werden. Sollen Elemente später verschoben werden, kostet dieses 25% der Anschaffungskosten des derzeitigen Gebäudes.
In der Regel verfügen die Spieler nur über ein Hauptquartier, es spricht aber nichts dagegen weitere Basen aufzubauen.

Ausbaustufe I entspricht dem üblichen technologischen Standard westlicher Industriestaaten.
Ausbaustufe II bedient sich modernster Hochtechnologie und teilweise Prototypen und



Entwicklungsmodellen.
Ausbaustufe III basiert in der Regel auf neusten und geheimen Technologien, bzw. erfordert intensive Forschung in der Xenotechnologie.

Ein Gebäude kann immer nur um eine Stufe erweitert werden, man kann also keinen Zellentrakt der Stufe II bauen, ohne dadurch einen Zellentrakt der Stufe I zu ersetzen.

AUFBAU DES ERSTEN HQ

Das erste Gelände, das dem HQ zur Verfügung steht hat immer eine Größe von 12x12 Feldern. Dieses Feld kann aber später erweitert werden.
Auf dies Feld können Gebäude frei verteilt werden, es muss also keine direkte Verbindung dazwischen bestehen.

Das erste HQ besteht immer aus:

- Zentrale - Stufe I
- Energieversorgung – Stufe I
- Quartiere – Stufe I
- Lager – Stufe I

Dieses Beispiel zeigt ein mögliches erstes HQ. Die Gebäude könnten aber auch genauso eng an eng in einer Ecke stehen.

ENTDECKEN / ENTSCHLÜSSELN

Immer wenn sich in der Nähe des HQs etwas ereignet, was für die Spieler interessant sein könnte (UFOs, Anomalien, Erschütterungen der Macht,...) besteht eine Chance der Entdeckung durch das HQ. Jedes Radar hat eine Chance, d.h. 5 Radare haben 5 x (1-2) auf W20 und nicht 1 x (1-10) auf W20.

Wenn ein Ereignis entdeckt wurde, kann über ein Entschlüsseln-Wurf herausgefunden werden, was Sache ist, handelt es sich um eine Invasionsflotte oder eher einen verirrten Aufklärer. Die Chance lässt sich bspw. Durch Labore, fortschrittliche Radare oder Forschungsergebnisse der Ufologie verbessern.

PERSONAL

Typ	Gehalt
Kommandant	8.000 $
Truppenführer	5.500 $
Analyst	3.500 $
Arzt	4.500 $
PSI-Trainer	12.000 $
Medien-Trainer	10.000 $

BUGDETS

Charakter- und HQ-Budget sind voneinander getrennt und werden von der Organisationbuchhaltung streng überwacht. Wenn in einer Mission als Belohnung z.B. 250.000 $ HQ-Budget erhalten werden, darf dies nur für die HQ-Verwaltung genutzt werden. Was kaufmännisch begabte Spieler daraus machen, sei ihnen überlassen.

GEBÄUDE

ZENTRALE & BASIS-GELÄNDE

STUFE I

HQ-Gelände 12 x 12 Felder
Voraussetzung: ein Kommandant
Kosten: 500.000 $
Größe: 2 x 2
Verbrauch: 10 EE
Effekt: Kleines Kommandogebäude, +1 Entdecken

STUFE II

HQ-Gelände 12 x 15 Felder
Voraussetzung: Zentrale I, zwei Analytiker
Kosten: 1.000.000 $
Größe: 2 x 3
Verbrauch: 20 EE
Effekt: großes Kommandogebäude, mit Analytikern zur Lagebeurteilung, +1 Entdecken, ermöglichen Entschlüsseln Basischance 1 / W20

STUFE III

HQ-Gelände 15 x 15 Felder
Voraussetzung: Zentrale II
Kosten: 2.500.000 $
Größe: 2 x 3
Verbrauch: 25 EE
Effekt: unterirdisches Kommandogebäude, +3 Entdecken, +2 Entschlüsseln

ENERGIE-VERSORGUNG

STUFE I

Voraussetzung: Zentrale I
Kosten: 200.000 $
Größe: 2 x 2
Verbrauch: -
Effekt: liefert 50 Energie-Einheiten (EE)

STUFE II

Voraussetzung: Zentrale II
Kosten: 350.000 $
Größe: 2 x 2
Verbrauch: -
Effekt: liefert 75 Energie-Einheiten (EE)

STUFE III

Voraussetzung: Zentrale III

Kosten: 500.000 $
Größe: 2 x 1
Verbrauch: -
Effekt: liefert 100 Energie-Einheiten (EE)

QUARTIERE

STUFE I

Voraussetzung: Zentrale I
Kosten: 100.000 $
Größe: 2 x 1
Verbrauch: 5 EE
Effekt: Bietet Platz für 10 Angestellte, einfache Krankenversorgung.

STUFE II

Voraussetzung: Zentrale II
Kosten: 350.000 $
Größe: 2 x 2
Verbrauch: 15 EE
Effekt: Bietet Platz für 25 Angestellte, ermöglicht Trainingsprogramme und PSI-Schulungen I. Inkl. Heilung schwerster Wunden. Nutzung von Heilverfahren der Techstufe II.

STUFE III

Voraussetzung: Zentrale III, Labor II
Kosten: 1.000.000 $
Größe: 3 x 3
Verbrauch: 25 EE
Effekt: Bietet Platz für 40 Angestellte, Trainingsprogramme und Medien- und PSI-Schulungen bis Stufe III. Nutzung von Heilverfahren der Techstufe III.

LABORATORIUM

STUFE I

Voraussetzung: Zentrale I
Kosten: 350.000 $
Größe: 1 x 1
Verbrauch: 10 EE
Effekt: ermöglicht das Erforschen einfacher Technologien I, wie ΛI, Dazzler, KW Monofilament.
Bietet Arbeitsplatz für 10 Wissenschaftler.

STUFE II

Voraussetzung: Zentrale II
Kosten: 650.000 $
Größe: 2 x 2
Verbrauch: 15 EE
Effekt: ermöglicht das Erforschen von Technologien II, wie Laser oder Atlanter-Technologie, +1 Entschlüsseln.
Bietet Arbeitsplatz für 12 Wissenschaftler.

STUFE III

Voraussetzung: Zentrale III, Energie II
Kosten: 2.000.000 $
Größe: 3 x 2
Verbrauch: 20 EE
Effekt: ermöglicht Technologien III, wie PSI-Lehre, Außerirdische Pläne, Plasma oder Disrupter, +2 Entschlüsseln.
Bietet Arbeitsplatz für 15 Wissenschaftler.

LAGER / WERKSTATT

STUFE I

Voraussetzung: Zentrale I
Kosten: 150.000 $
Größe: 2 x 3
Verbrauch: 10 EE
Effekt: Produktion von Technologie der Stufe I

STUFE II

Voraussetzung: Zentrale II, Energie II
Kosten: 300.000 $
Größe: 3 x 3
Verbrauch: 20 EE
Effekt: Produktion von Technologie der Stufe II

STUFE III

Voraussetzung: Zentrale III
Kosten: 650.000 $
Größe: 4 x 4
Verbrauch: 40 EE
Effekt: Produktion von Technologie der Stufe III, Automatische Fabrikation bringt 10 Arbeitskraft.

ZELLENTRAKT

STUFE I

Voraussetzung: Zentrale I
Kosten: 400.000 $
Größe: 2 x 2
Verbrauch: 7 EE
Effekt: Bietet Platz für 5 irdische Gefangene und 5 tote Außerirdische

STUFE II

Voraussetzung: Zentrale II
Kosten: 550.000 $

Größe: 2 x 2
Verbrauch: 15 EE
Effekt: Bietet Platz für 10 Gefangene und 10 tote Außerirdische

STUFE III

Voraussetzung: Zentrale III
Kosten: 700.000 $
Größe: 2 x 3
Verbrauch: 25 EE
Effekt: Bietet Platz für 10 Gefangene und 20 tote Außerirdische. Möglichkeit der vollständigen Nachstellung außerirdischer Umgebungen.

FLUGFELD & HANGAR

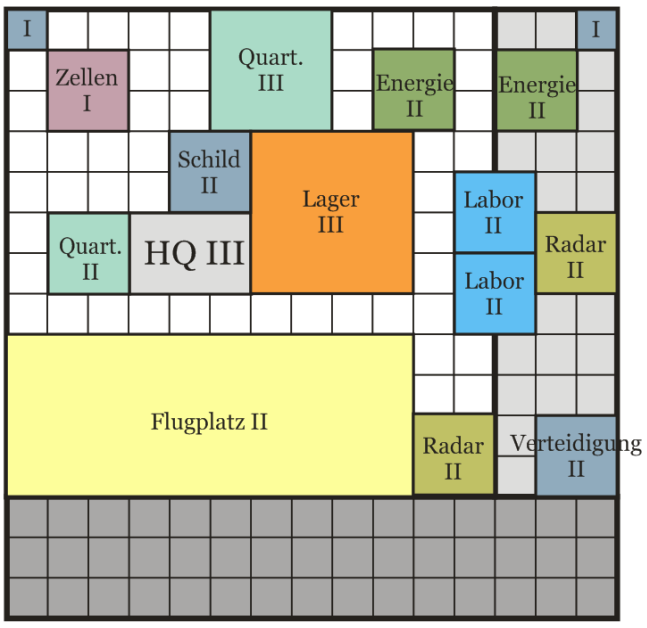
STUFE I

Voraussetzung: Zentrale I, Radar I
Kosten: 200.000 $
Größe: 4 x 4
Verbrauch: 10 EE
Effekt: Einfaches Flugfeld für Senkrechtstarter mit Hangar zum Unterstellen.

STUFE II

Voraussetzung: Zentrale II, Radar II
Kosten: 750.000 $

HQ-Plan "Lima I"



Größe: 4 x 10
Verbrauch: 20 EE
Effekt: Landebahn mit der Möglichkeit reguläre Flugzeuge zu landen.

STUFE III

Voraussetzung: Zentrale III
Kosten: 3.000.000 $
Größe: 4 x 15
Verbrauch: 25 EE
Effekt: Landebahn mit der Möglichkeit hochtechnologische Flugzeuge und UFOs zu landen.

RADARSYSTEM

STUFE I

Voraussetzung: Zentrale I
Kosten: 100.000 $
Größe: 1 x 1
Verbrauch: 3 EE
Effekt: Basischance Entdecken 2 / W20. Reichweite 50km

STUFE II

Voraussetzung: Zentrale II
Kosten: 350.000 $
Größe: 2 x 2
Verbrauch: 8 EE
Effekt: Basischance Entdecken 4 / W20. Reichweite 150km

STUFE III

Voraussetzung: Zentrale III
Kosten: 600.000 $
Größe: 2 x 1
Verbrauch: 12 EE
Effekt: Basischance Entdecken 5 / W20. Reichweite 500km, Entschlüsseln +2

VERTEIDIGUNG

STUFE I

Voraussetzung: Zentrale I
Kosten: 200.000 $
Größe: 1 x 1
Verbrauch: 12 EE
Effekt: Raketenverteidigung, Angriff Basischance 5 +2 je weiteres Gebäude

STUFE II

Voraussetzung: Zentrale II, Erforschung

Laserwaffen III, Energie II
Kosten: 500.000 $
Größe: 2 x 2
Verbrauch: 18 EE
Effekt: Laserverteidigung, Angriff Basischance 10 +2 je weiteres Gebäude

STUFE III

Voraussetzung: Zentrale III, Erforschung Plamsatechnologie
Kosten: 700.000 $
Größe: 2 x 2
Verbrauch: 23 EE
Effekt: Plasmaverteidigung, Angriff Basischance 15 +2 je weiteres Gebäude

SCHILDGENERATOR

STUFE I

Voraussetzung: Zentrale I
Kosten: 150.000 $
Größe: 2 x 1
Verbrauch: 12 EE
Effekt: kein Effekt, nur vorbereitend notwendig

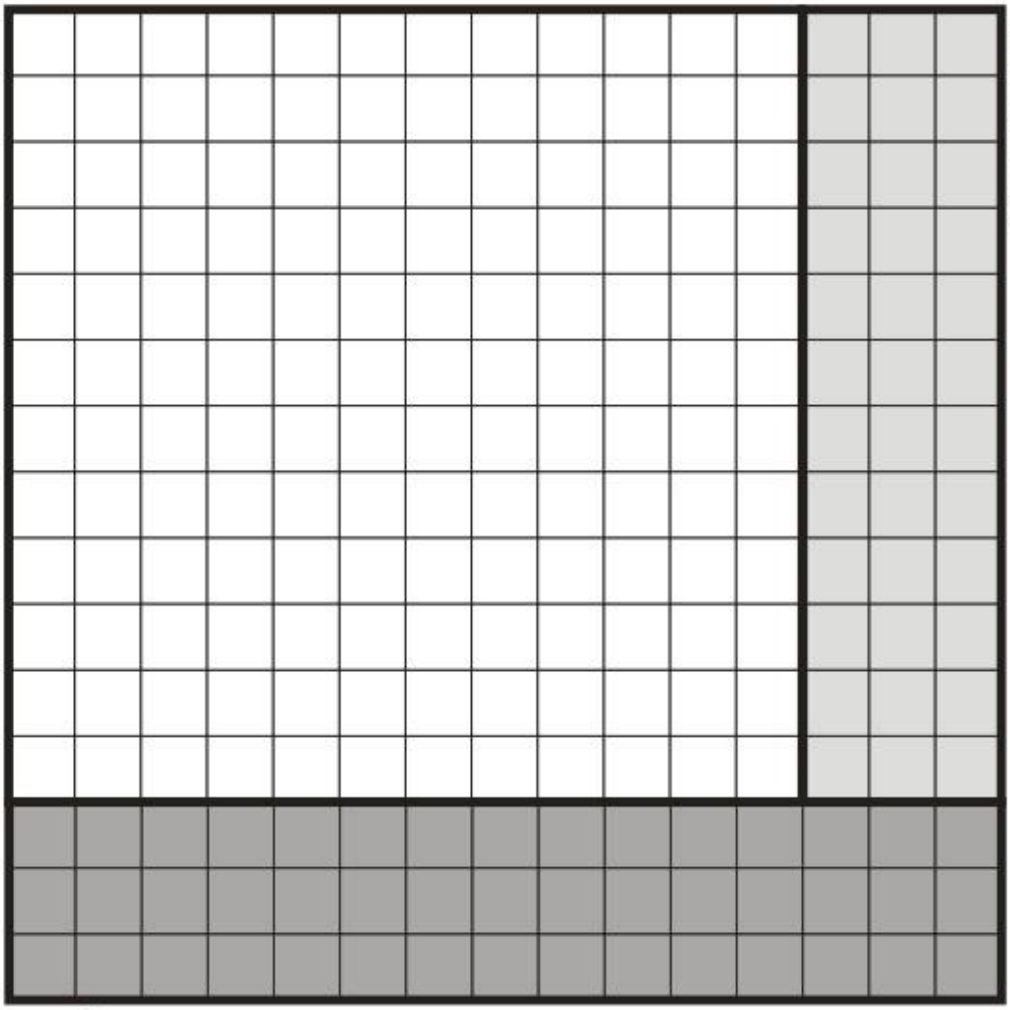
STUFE II

Voraussetzung: Zentrale II, Energie II
Kosten: 350.000 $
Größe: 2 x 2
Verbrauch: 14 EE
Effekt: Gravitationsschild, Verteidigung Basischance 10 +2 je weiteres Gebäude

STUFE III

Voraussetzung: Zentrale III, Labor II, Quartiere III
Kosten: 1.000.000 $
Größe: 3 x 2
Verbrauch: 15 EE
Effekt: PSI- und Gravitationsschild, Verteidigung Basischance 13 +2 je weiteres Gebäude

HQ-Plan



SPIELLEITER-INFO

DIESE INFORMATIONEN SIND STRENG GEHEIM!

KEINE WEITERGABE VON VERTRAULICHEN INFORMATIONEN!

GEGNER-DOSSIER

AUSSERIRDISCHE

DIE GRAUEN

Die Grauen entstammen einer fernen Galaxie und kommen hauptsächlich zu Forschungszwecken auf unseren Planeten. Dabei umfasst "forschen" so ziemlich alles von Entführung von Menschen und Tieren, Raub von unbekanntem oder verlorenem Wissen oder dem Ausschalten von potentiellen Entdeckern.

Der erste Kontakt ist wohl auch zu gleich der weltweit bekannteste Fall einer UFO-Landung: Die Area-51 in Rosswell. Die beiden damals gefangenen Piloten gehörten zur schwächlichen Kaste der Scouts. Nicht auszudenken, wenn es sich damals um ein Landungsschiff der Invasorenklasse mit Drohnen , Soldaten oder gar einer Königin gehandelt hätte.

Die Grauen sind streng nach Kasten gruppiert, dabei bilden die Drohnen die geringste Kaste. Diese sind kaum in der Lage eigenständig zu handeln und werden in der Regel von einem PSI-begabten Anführer aus der Ferne geleitet.

Wie und ob ein Grauer in eine Kaste geboren wird ist bislang aber im Verborgenen geblieben, als eines der wenigen Dinge, die man bislang herausgefunden hat, weiß man, dass Graue weder über Reproduktionsorgane, noch über einen Verdauungstrakt verfügen.

GRAUER - ANFÜHRER

KÖR:	**6**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**8**
ST:	1	BE:	5	VE:	4
HÄ:	2	GE:	5	AU:	0

36	10	15	6	7	19

Bewaffnung	Panzerung
Impluskarabiner (WB+4)	keine

GH:	0	GK:	no	EP:	170

PSI-Angriff: wie *PSI-Schlag*

GRAUER – DROHNE

KÖR:	**4**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**2**
ST:	3	BE:	2	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

8	5	10	5	7	10

Bewaffnung	Panzerung
Taser* (WB+0)	keine

GH:	-5	GK:	kl	EP:	31

GRAUER - KÖNIGIN

KÖR:	**6**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**12**
ST:	0	BE:	4	VE:	8
HÄ:	5	GE:	3	AU:	0

105	14	14	6	6	15

Bewaffnung	Panzerung
Implusblaster (WB+2)	Schild PA+3

GH:	9	GK:	0	EP:	356

PSI-Angriff: alle PSI-Fähigkeit bis Stufe 10
Anführerin: Graue in der Umgebung werden nie panisch.

GRAUER - WISSENSCHAFTLER

KÖR:	**4**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	4	VE:	3
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

15	5	10	4	6	8

Bewaffnung	Panzerung
Taser-Stock (WB+2)	keine

GH:	-6	GK:	no	EP:	45

GRAUER - SOLDAT

KÖR:	**6**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**6**
ST:	1	BE:	5	VE:	2
HÄ:	2	GE:	5	AU:	0

18	8	15	6	9	15

Bewaffnung	Panzerung
Implusblaster* (WB+2)	keine

GH:	0	GK:	0	EP:	58

PAZÚR

Pazúr (slowakisch: Klaue) sind - auch wenn Erscheinung und Verhalten dies vielleicht nicht vermuten lassen - eine durchschnittlich intelligente Rasse. Zwei Umstände verhindern oftmals eine vernünftige und friedliche Kommunikationen zwischen den Pazúr und Menschen: Zum einen sehen sie Menschen als kaum mehr als eine spannende Nahrungsquelle an und zum anderen kommen sie meistens nur in einem "Fressmodus" genannten Verhaltensmuster mit Menschen in Kontakt. In diesem reduziert sich ihr Intellekt auf ein rudimentäres Artefakt, um so dem überlegenen Kampfgeist Platz zu machen.

Pazúr stammen von einem Planeten mit relativ hoher Dichte und starker Bewaldung. Ihr Körperbau ist gedrungen und leicht reptilienhaft, dabei sind sie aber nicht wechselwarm. Im Fressmodus verstärkt sich besonders die obere Rückenmuskulatur, um so noch mehr Kraft auf die starken Vorderklauen zu bringen.

Besonders auffällig ist, dass es neben den intelligenten Räubern auch eine reiche Auswahl körperlich zwar sehr ähnlicher gezüchteter Tiere, wie den elefantengroßen Behemoth, gibt, diese aber nicht zum eigentlich Volk gehören.

PAZÚR - BEHEMOTH

KÖR:	16	AGI:	6	GEI:	1
ST:	5	BE:	2	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

93 | 22 | 8 | 6,5 | 22 |

Bewaffnung	Panzerung
Klauen (WB+2)	Dicke Schuppen (PA 2)

Nachtsicht, Ausserirdischer

GH:	16	GK:	gr	EP:	142

PAZÚR

KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	2
ST:	2	BE:	0	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

23 | 14 | 7 | 4 | 13 |

Bewaffnung	Panzerung
Klauen WB+1	Schuppen PA+1

Nachtsicht, Ausserirdischer

GH:	2	GK:	no	EP:	63

PAZÚR - SCOUT

KÖR:	5	AGI:	7	GEI:	3
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

8 | 7 | 9 | 4,5 | 7 |

Bewaffnung	Panzerung
Klauen WB+0	Schuppen PA+1

Nachtsicht, Ausserirdischer, Natürliche Waffen

GH:	1	GK:	kl	EP:	42

PAZÚR - VETERAN

KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	5
ST:	2	BE:	4	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

23 | 15 | 10 | 4 | 14 | 9

Bewaffnung	Panzerung
Klauen WB+2	Schuppen PA+2

Nachtsicht, Ausserirdischer, Natürliche Waffen, Schleudern

GH:	1	GK:	no	EP:	71

BLOBS

Blobs oder auch "Amorphe" gehören zu den zufälligen Besuchern auf dem dritten Planten des Sonnensystems. Die Amorphen bauen keine Raumschiffe oder haben eine erkennbare Intelligenz, sondern kommen über kleine Meteoriten auf die Erde, wo sie sich über die Aufnahme von Kohlenstoff (in mineralischer Form oder biologisch gebunden) ernähren und teilweise zu riesigen Monstern entwickeln können. Wissenschaftler der Lambda-Iota gehen mittlerweile davon aus, dass auch der Meteorit, der vor 65 Millionen Jahren auf die Erde stürzte schon einen mächtigen Amorphen transportierte.

BLOB, KLEIN

KÖR:	5	AGI:	6	GEI:	1
ST:	1	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

8	6	8	4	6	8

Bewaffnung	Panzerung
Tentakel WB+0	keine

Ausserirdischer, Regeneration, Geistesimmun

GH:	-4	GK:	kl.	EP:	52

BLOB, MITTEL

KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	1
ST:	1	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

19	9	8	4	9	8

Bewaffnung	Panzerung
Tentakel WB+1	keine

Ausserirdischer, Regeneration, Geistesimmun

GH:	-3	GK:	no	EP:	52

BLOB, GIGANTISCH

KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	1
ST:	1	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

84	13	8	4	13	8

Bewaffnung	Panzerung
Tentakel WB+2	Haut PA+2

Ausserirdischer, Regeneration, Geistesimmun

GH:	7	GK:	gr.	EP:	262

ARCHITEUTHOIDE

Bislang wurden nur wenige Außerirdische entdeckt, die von Wasserwelten stammen, dabei ist eine logische Annahme, dass sich gerade in den Ozeanen intelligentes Leben entwickeln kann. Aufgrund der Anatomischen Ähnlichkeit mit der Gattung *Architeuthis* wurden die Wesen Architeuthoide, also Kalamarähnliche genannt. Erste Sichtungen liegen bereits an dem ausgehenden 19 Jahrhundert vor. Vornehmlich im Gebiet der Neuenglandstaaten der United States.

Die „Archys“ sind gleichsam furchtsam, als auch aggressiv in der Eroberung der irdischen Meere. Und auch in küstennahen Dörfern wurden schon Begegnungen gemeldet, da die Wesen bis zu zwei Stunden ohne Wasser auskommen können.

Die Fahrzeuge und Waffen beruhen auf einer sehr formbaren lebenden Technologie, ähnlich den Blobs.

ARCHITEUTHOIDE, SCHWARMLING

KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	5
ST:	1	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0

8	7	10	5	6	11

Bewaffnung	Panzerung
2x Tentakel* (WB+1)	Haut* (PA+1)

Außerirdischer, Zwei Nahkampfangriffe

GH:	-5	GK:	no	EP:	44

ARCHITEUTHOIDE

KÖR:	6	AGI:	10	GEI:	6
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	4	AU:	1

18	10	12	6	10	15

Bewaffnung	Panzerung
2x Tentakel* (WB+2) Leicht-Schaller* (WB+1)	Harte Haut* (PA+2)

Außerirdischer, Zwei Nahkampfangriffe, Umschlingen

GH:	0	GK:	no	EP:	66

ARCHITEUTHOIDE, GROSS

KÖR:	10	AGI:	10	GEI:	6
ST:	4	BE:	2	VE:	1
HÄ:	4	GE:	2	AU:	1

72	16	12	6	17	12

Bewaffnung	Panzerung
2x Tentakel* (WB+1) Schaller (WB+3)	Harte Haut* (PA+2)

Außerirdischer, Zwei Nahkampfangriffe, Umschlingen

GH:	9	GK:	gr	EP:	127

MENSCHEN & HUMANOIDE

POLIZIST

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	1	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

19	13	9	4.5	10	10

Bewaffnung	Panzerung
S+W 39* (WB+1) Schlagstock* (WB+1)	Weste SK1* (PA+2)

GH:	-1	GK:	no	EP:	50

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

POLIZIST, COP

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	6
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

21	14	10	4.5	11	11

Bewaffnung	Panzerung
Desert Eagle (WB+2, Ini-1) E-Taser (WB+2)	Weste SK1* (PA+2) Helm* (PA+1)

GH:	-1	GK:	no	EP:	60

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

FBI-AGENT

KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	1	BE:	3	VE:	1
HÄ:	1	GE:	3	AU:	1

17	8	12	5	8	11

Bewaffnung	Panzerung
Sig Sauer* (WB+1, Ini+1)	Kevlarweste* (PA+1)

GH:	-3	GK:	no	EP:	50

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

LAMBDA-IOTA REKRUT

KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	1	BE:	3	VE:	1
HÄ:	1	GE:	3	AU:	0

19	11	11	5	20	12

Bewaffnung	Panzerung
MP5K* (WB+1, GA-1)	Weste SK1* (PA+2)

GH:	0	GK:	no	EP:	64

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

LAMBDA-IOTA SOLDAT

KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	1	BE:	3	VE:	1
HÄ:	1	GE:	3	AU:	0

22	16	9	4	12	16

Bewaffnung	Panzerung
MK G11* (WB+3, GA-2, Ini-2)	Weste SK2* (PA+3) Gefechtshelm* (PA+1)

GH:	5	GK:	no	EP:	86

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

LAMBDA-IOTA VETERAN

KÖR:	10	AGI:	9	GEI:	6
ST:	3	BE:	4	VE:	2
HÄ:	1	GE:	5	AU:	0

48	20	11	4.5	13	20

Bewaffnung	Panzerung
MK G11* (WB+3, GA-2, Ini-2)	Weste SK4* (PA+5) Gefechtshelm* (PA+1)

GH:	10	GK:	no	EP:	244

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

REPLIKANT

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	4	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
AK-47* (WB+2, GA-2, Ini -2)	Weste SK2* (PA+3)

GH:	3	GK:	no	EP:	80

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

ATLANTER, SOLDAT

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	2	GE:	1	AU:	1

Bewaffnung	Panzerung
Schwert* (WB+2) HK MP5K* (WB+1)	Kevlarmantel [S]* (PA+3)

GH:	0	GK:	no	EP:	54

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

ATLANTER, KULTIST

KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	1	VE:	3
HÄ:	0	GE:	1	AU:	5

Bewaffnung	Panzerung
Dolch* (WB+1) Makarow* (WB+1)	Mantel (PA+0)

Zaubern: 14 Zielzauber: 10
» Segen des Legba
» Missgeschick (ZZ)
» Einschläfern (ZZ)

GH:	0	GK:	no	EP:	57

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

ATLANTER, RITTER

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	10
ST:	0	BE:	3	VE:	5
HÄ:	2	GE:	3	AU:	5

Bewaffnung	Panzerung
Atl. Schwert* (WB+4) Desert Eagle* (WB+2)	Atl. Rüstung (PA+2)

Zaubern: 17 Zielzauber: 14
» PSI-Schlag
» Lichtbrechung
» Phobie erzeugen
» Kinetische Abschirmung
» Terror

GH:	4	GK:	no	EP:	200

ATLANTER, LORD

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	10
ST:	0	BE:	3	VE:	5
HÄ:	2	GE:	3	AU:	5

Bewaffnung	Panzerung
Atl. Ritualschwert* (WB+4, GA-2)	Atl. Ritualrüstung* (PA+4)

Zaubern: 21 Zielzauber: 19
» PSI-Schlag
» Lichtbrechung
» Phobie erzeugen
» Kinetische Abschirmung
» Terror
» Paralyse

GH:	7	GK:	no	EP:	320

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

MIB – FUSS-SOLDAT

KÖR:	9	AGI:	7	GEI:	6
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	2	GE:	4	AU:	2

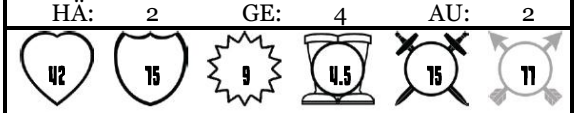
Bewaffnung	Panzerung
AK-47* (WB+2, GA-2, Ini -2)	Weste SK1* (PA+2)

GH:	2	GK:	no	EP:	61

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

MIB – ANFÜHRER

KÖR:	9	AGI:	7	GEI:	6
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	2	GE:	4	AU:	2



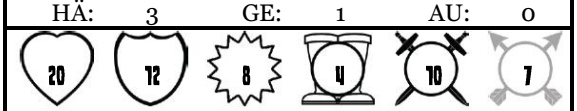
Bewaffnung	Panzerung
AK-47* (WB+4, GA-2, Ini -2)	Weste SK2* (PA+4)

GH:	5	GK:	no	EP:	172

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

MILITÄR - SOLDAT

KÖR:	7	AGI:	6	GEI:	5
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	1	AU:	0



Bewaffnung	Panzerung
M3 SMG (WB+1 / Ini-1)	SK 1 (PA+2)

GH:	1	GK:	no	EP:	50

MILITÄR - TECHNIKER

KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	7
ST:	1	BE:	2	VE:	2
HÄ:	1	GE:	3	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
Micro-Uzi (WB+1 GA-1) Taser (WB+1)	ABC-Anzug (PA+0)

GH:	-4	GK:	no	EP:	57

* Werte und Talente bereits eingerechnet.

MILITÄR - VETERAN

KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5
ST:	2	BE:	1	VE:	1
HÄ:	4	GE:	3	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
AK-47s (WB+2 Ini-2 GA-2)	SK 2 (PA+3)

GH:	1	GK:	no	EP:	77

MILITÄR – LEDERNACKEN

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	3	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
HK G11 (WB+3 Ini-2 GA-2)	SK 2 (PA+3) Helm (PA+1)

GH:	1	GK:	no	EP:	83

TIERE & WESEN

WACHHUND

KÖR:	5	AGI:	6	GEI:	1
ST:	3	BE:	3	VE:	2
HÄ:	0	GE:	0	AU:	2

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+1)	Fell (PA+1)

GH:	1	GK:	kl	EP:	31

RIESENALLIGATOR

KÖR:	8	AGI:	12	GEI:	1
ST:	2	BE:	8	VE:	0
HÄ:	2	GE:	6	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+2)	Schuppen (PA+2)

GH:	9	GK:	no	EP:	145

ZOMBIE (VOODOO)

KÖR:	13	AGI:	3	GEI:	0
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
Hände (WB+2)	schmerzfrei (PA+2)
Geistesimmun	

GH:	10	GK:	no	EP:	78

WENDIGO

Der Wendigo ist ein rachsüchtiger Geist, der in den Wäldern von Nordamerika zu finden ist. Nach den Legenden der Ureinwohner handelt es sich um die Geister von Menschen, die sich von Menschfleisch ernährt haben. Wendigowak – wie alle reinen Aurawesen – können nicht durch körperlichen Schaden verwundet werden, sondern nur durch den Einsatz von paramentalen Mitteln. Im Fall des Wendigos hilft aber auch zusätzlich Feuer.

WENDIGO

KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	3
ST:	0	BE:	5	VE:	0
HÄ:	0	GE:	2	AU:	2

Bewaffnung	Panzerung
keine	keine
Aurawesen, Verwundbar durch Feuer Zaubern: 10, Zielzauber: 10 » Kinetischer Schlag » Auratischer Nachtmahr	

GH:	1	GK:	no	EP:	85

CHUPACABRA

Der Chupacabra ist ein kleines dämonenhaftes Wesen, welches besonders in Südamerika sein Unwesen treibt. In der Regel lässt es sich durch Ziegen oder Nutztiere davon abhalten Menschen anzugreifen, aber einige haben auch schon Gefallen am Blut von Humanoiden gefunden.
Wenn er in die Ecke getrieben ist, dann wehrt er sich mit giftigen Stacheln, die er aus seinem Rücken schießen kann.

CHUPACABRA					
KÖR:	**6**	**AGI:**	**12**	**GEI:**	**5**
ST:	1	BE:	3	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2
Bewaffnung			Panzerung		
Stacheln (WB+1)			Schuppen PA+2		
Sonar, Gift					
GH:	1	GK:	no	EP:	85

MUTANTEN

Mutanten bilden eigentlichen eine ganze Klasse von Gegnern. Dieser Prototyp ist ein Beispiel, auf welches man schnell zurückgreifen kann.

MUTANT					
KÖR:	7	**AGI:**	7	**GEI:**	**5**
ST:	5	BE:	5	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Klauen WB+2			Haut (PA+1)		
2 Angriffe, Kletterläufer					
GH:	2	GK:	no	EP:	75

WAFFENRECHT / USA

Insgesamt über 20.000 Gesetze regeln in den USA den Waffenbesitz. Grob zusammenfassen kann man aber:

- Der zweite Verfassungszusatz (1791) garantiert den Besitz und das Tragen von Schusswaffen.
- Nur lizensierte Händler dürfen Waffen verkaufen.
- Lange Schrottflinten und Gewehre benötigen ein FBI-Überprüfung und 200$ Gebühr.
- Der Handel und Besitz vollautomatischer Waffen sowie Schalldämpfer und Granaten bzw. Sprengstoffmunition werden eng geregelt.
- Zum verdeckten Führen von Schusswaffen ist in fast allen Bundesstaaten ein spezieller Waffenschein nötig.
- In einige Bundesstaaten dürfen Waffen nicht geladen gelagert werden.
- Verurteilte Personen, Justizflüchtlinge, geistig Behinderte, illegale Einwanderer, Minderjährige sowie Personen, die eine Straftat begangen haben dürfen keine Waffen besitzen.
- Das generelle Verbot von sämtlichen automatischen und halb-automatischen Waffen ist seit 2004 ausgelaufen.
- Die NRA (National Rifle Association), Amerikas Waffenlobby-Organisation, hat 2,8 Millionen Mitglieder und ein Jahresbudget von rund 100 Millionen US-Dollar.
- Die „National Coalition to Ban Handguns“ (NCBH) hat jedoch nur etwa 20.000 Mitglieder und ein Jahresbudget von lediglich 400.000 US-Dollar.

FORSCHUNG

In diesem Kapitel geht es um das eigene Erforschen von neuen Technologien. Diese können sowohl irdischen, als auch außerirdischen Ursprungs sein. Die Spieler können entweder eigenständig Forschungen vornehmen, bzw. vornehmen lassen oder diese Entscheidungen dem Oberkommando der Organisation und damit dem Spielleiter überlassen.

Es empfiehlt sich, Spielern nur die nötigsten Informationen zu geben. Personalkosten sind natürlich bekannt, aber welches Projekt welches andere bedingt sollte nicht klar sein. Hier kann der Laborleiter als NSC auftreten, der halt äußert, dass noch Grundlagenforschung fehle, oder ein benötigtes Forschungobjekt zu beschaffen sei.

PERSONAL

Damit eine Forschung durchgeführt werden kann, wird sowohl ein Labor der entsprechenden Stufe (siehe HQ-Management) als auch Personal benötigt.

Typ	Gehalt	Arbeitskraft
Laborleiter	5.000 $	2
Wissenschaftler	3.500 $	1
Assistent	2.200 $	0,5
Koryphäe	10.000 $	3

Jedes Labor benötigt immer genau einen Laborleiter. Die Summe alle eingestellten Wissenschaftler bilden die mögliche Arbeitskraft.

ZEITAUFWAND

Jedem Forschungsprojekt ist ein Zeitaufwand in Tagen zugeteilt. Dies bestimmt wie lang ein einzelner Wissenschaftler zur Erforschung dieses Projektes benötigt. Je mehr an einem Projekt arbeiten desto schneller geht es:

Beispiel:
Die Erforschung „Anatomie / Graue“ *benötigt 30 Tage. Im Labor arbeiten ein Laborleiter, 2 Wissenschaftler und 2 Assistenten (Summe Arbeitskraft = 5). Damit können sie das Projekt innerhalb von 6 Tagen (30/5) abschließen.*

PERSONALMANAGEMENT

Selbstverständlich können mehrere Projekte gleichzeitig erforscht werden. Der einfachhalthalber gilt: **Arbeitskräfte bleiben einem Projekt zugeteilt bis dieses vollständig erforscht ist.** Ein Wechseln ist nicht möglich.

FORSCHUNGSPROJEKTE

Jedes Forschungsprojekt hat unterschiedliche Werte:

Stufe: Technologie-Stufe I bis III
Voraussetzung: Voraussetzung zur Erforschung, Gegenstände o.ä. werden verbraucht.
Zeitaufwand: Aufwand in Tagen
Effekt: Effekt der vollständigen Erforschung

ALIENS

UFOLOGIE

Stufe: I
Voraussetzung: 1 totes Alien
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Grundlagenforschung, ermöglicht weitere Forschungen. Entschlüsseln +1

ANATOMIE: ALIENSPEZIES

Stufe: I
Voraussetzung: 1 totes Alien der Spezies, Ufologie
Zeitaufwand: 45 Tage
Effekt: Aller Mitglieder der Einrichtung erhalten +1 auf Treffer gegen dies Spezies und die Möglichkeit „Vitalpunkte erkennen“ zu nutzen.

ATLANTER-TECHNOLOGIE
Stufe: II
Voraussetzung: Ufologie, ein Atlanter Artefakt
Zeitaufwand: 35 Tage
Effekt: Ermöglicht die Verwendung von Atlanter Technologie für Nicht-Atlanter.

KULTUR: ALIENSPEZIES
Stufe: II
Voraussetzung: Anatomie der Spezies,1 lebendes Alien der Spezies
Zeitaufwand: 60 Tage
Effekt: Grundsätzliches Verständnis der Sprache und Kultur. Entschlüsseln +2 für diese Spezies

KULTUR: ALIENSPEZIES II
Stufe: III
Voraussetzung: Anatomie der Spezies,1 lebendes höhergestelltes Alien der Spezies
Zeitaufwand: 100 Tage
Effekt: Vollständiges Verständnis der Sprache und Kultur. Entschlüsseln +2 für diese Spezies

WAFFENTECHNOLOGIE

WAFFENTECHNOLOGIE
Stufe: I
Voraussetzung: -
Zeitaufwand: 25 Tage
Effekt: Grundlagenforschung, ermöglicht weitere Forschungen.

DAZZLER
Stufe: I
Voraussetzung: Waffentechnologie
Zeitaufwand: 15 Tage
Effekt: Reparatur und Herstellung von Dazzler-Waffen.

KW-MONOFILAMENT
Stufe: I
Voraussetzung: Waffentechnologie
Zeitaufwand: 20 Tage
Effekt: Reparatur und Herstellung von KW-Monofilament-Waffen.

NADLER
Stufe: I
Voraussetzung: Waffentechnologie
Zeitaufwand: 18 Tage
Effekt: Reparatur und Herstellung von Nadler-Waffen.

LASERTECHNOLOGIE

LASERTECHNOLOGIE
Stufe: I
Voraussetzung: Gegenstand auf Laserbasis
Zeitaufwand: 40 Tage
Effekt: Grundlagenforschung, ermöglicht weitere Forschungen.

LASERWAFFEN I
Stufe: I
Voraussetzung: Eine Waffe auf Laserbasis, Lasertechnologie, Waffentechnologie
Zeitaufwand: 20 Tage
Effekt: Benutzung von Waffen aus Laserbasis. Herstellung und Produktion von EMP-Technologie.

LASERWAFFEN II
Stufe: II
Voraussetzung: Laserwaffen I
Zeitaufwand: 40 Tage
Effekt: Reparatur von Laserwaffen. Herstellung von Laserbatterien.

LASERWAFFEN III
Stufe: II
Voraussetzung: Laserwaffen II
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Herstellung von Laserwaffen in der eigenen Werkstatt.

VERBESSERTE LASERWAFFEN
Stufe: II
Voraussetzung: Laserwaffen II
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Laserwaffen können verbessert werden und erhalten WB+1. Umbau: Produktionsaufwand: 10 Tage / Waffe.

PLASMATECHNOLOGIE

PLASMATECHNOLOGIE
Stufe: II
Voraussetzung: Gegenstand auf Plasmabasis,

Lasertechnologie
Zeitaufwand: 40 Tage
Effekt: Grundlagenforschung, ermöglicht weitere Forschungen.

PLASMAWAFFEN I
Stufe: II
Voraussetzung: Eine Waffe auf Plasmabasis, Plasmatechnologie, Laserwaffen I
Zeitaufwand: 20 Tage
Effekt: Benutzung von Waffen aus Plasmabasis.

PLASMAWAFFEN II
Stufe: III
Voraussetzung: Plasmawaffen I
Zeitaufwand: 40 Tage
Effekt: Reparatur von Plasmawaffen. Herstellung von Plasmabatterien.

PLASMAWAFFEN III
Stufe: III
Voraussetzung: Plasmawaffen II
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Herstellung von Plasmawaffen in der eigenen Werkstatt.

VERBESSERTE PLASMAWAFFEN
Stufe: III
Voraussetzung: Plasmawaffen II
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Plasmawaffen können verbessert werden und erhalten WB+1. Umbau: Produktionsaufwand: 15 Tage / Waffe.

MAGNETTECHNOLOGIE

MAGNETTECHNOLOGIE
Stufe: I
Voraussetzung: -
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Grundlagenforschung, ermöglicht weitere Forschungen.

MAGNETWAFFEN I
Stufe: I
Voraussetzung: Magnettechnologie, Nadlertechnologie
Zeitaufwand: 25 Tage
Effekt: Benutzung von Waffen aus MBT-Basis. Herstellung und Reparatur der Tech-Stufe I.

MAGNETWAFFEN II
Stufe: II
Voraussetzung: Magnetwaffen I
Zeitaufwand: 50 Tage
Effekt: Herstellung und Reparatur der Tech-Stufe II. Herstellung von MBT-Magazinen.

VERBESSERTE MAGNETWAFFEN
Stufe: II
Voraussetzung: Magnetwaffen II
Zeitaufwand: 20 Tage
Effekt: MBT-Waffen können verbessert werden und erhalten WB+1. Umbau: Produktionsaufwand: 12 Tage / Waffe.

MAGNETWAFFEN III
Stufe: III
Voraussetzung: Magnetwaffen II
Zeitaufwand: 45 Tage
Effekt: Herstellung und Reparatur der Tech-Stufe III.

SCHALLTECHNOLOGIE

SCHALLTECHNOLOGIE
Stufe: I
Voraussetzung: Gegenstand auf dUS-Basis
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Grundlagenforschung, ermöglicht weitere Forschungen.

SCHALLWAFFEN I
Stufe: I
Voraussetzung: Schalltechnologie, Waffentechnologie
Zeitaufwand: 25 Tage
Effekt: Benutzung von Waffen aus dUS-Basis.

SCHALLWAFFEN II
Stufe: II
Voraussetzung: Schallwaffen I
Zeitaufwand: 50 Tage
Effekt: Herstellung und Reparatur der Tech-Stufe I & II. Herstellung von dUS-Batterien.

SCHALLWAFFEN III
Stufe: II
Voraussetzung: Schallwaffen II
Zeitaufwand: 45 Tage
Effekt: Herstellung und Reparatur der Tech-

Stufe III.

VERBESSERTE SCHALLWAFFEN
Stufe: III
Voraussetzung: Schallwaffen II
Zeitaufwand: 20 Tage
Effekt: dUS-Waffen können verbessert werden und erhalten WB+1. Umbau: Produktionsaufwand: 20 Tage / Waffe.

PSI-TECH

PSI-GRUNDLAGEN
Stufe: I
Voraussetzung: -
Zeitaufwand: 40 Tage
Effekt: Grundlagenforschung, ermöglicht weitere Forschungen.

PSI-SCHULUNG I
Stufe: II
Voraussetzung: PSI-Grundlagen
Zeitaufwand: 40 Tage
Effekt: Ermöglicht PSI-Schulungen bis Stufe 5.

PSI-SCHULUNG II
Stufe: II
Voraussetzung: PSI-Schulungen I, toten PSI-Anwender (Alien)
Zeitaufwand: 60 Tage
Effekt: Ermöglicht PSI-Schulungen bis Stufe 10.

PSI-SCHULUNG III
Stufe: III
Voraussetzung: PSI-Schulungen I, lebenden PSI-Anwender (Alien)
Zeitaufwand: 100 Tage
Effekt: Ermöglicht PSI-Schulungen bis Stufe 15.

MEDIEN-SCHULUNG I
Stufe: II
Voraussetzung: PSI-Schulungen I
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Ermöglicht Medien-Schulungen bis Stufe 5.

MEDIEN-SCHULUNG II
Stufe: III
Voraussetzung: Medium-Schulung I
Zeitaufwand: 50 Tage
Effekt: Ermöglicht Medien-Schulungen bis Stufe 10.

FAHRZEUG-TECH

FAHRZEUG-TECHNOLOGIE
Stufe: I
Voraussetzung: -
Zeitaufwand: 10 Tage
Effekt: Grundlagenforschung, ermöglicht weitere Forschungen.

FORTGESCHRITTENE FAHRZEUGE I
Stufe: I
Voraussetzung: Fahrzeug-Technologie
Zeitaufwand: 20 Tage
Effekt: Ermöglicht die Nutzung und Reparaturen von irdischen Fahrzeugen der Techstufe II

FORTGESCHRITTENE FAHRZEUGE II
Stufe: II
Voraussetzung: Fortgeschrittene Fahrzeuge I, UFO-Bauteile
Zeitaufwand: 40 Tage
Effekt: Ermöglicht die Nutzung und Reparaturen von irdischen Fahrzeugen der Techstufe III

FAHRZEUGBAU I
Stufe: I
Voraussetzung: Fortgeschrittene Fahrzeuge I
Zeitaufwand: 20 Tage
Effekt: Herstellung von irdischen Fahrzeugen der Techstufe I

FAHRZEUGBAU II
Stufe: III
Voraussetzung: Fortgeschrittene Fahrzeuge II, Fahrzeugbau
Zeitaufwand: 80 Tage
Effekt: Herstellung von irdischen Fahrzeugen der Techstufe II & III

UFO-TECHNOLOGIE I
Stufe: II
Voraussetzung: ein vollständiges UFO, Ufologie, Fahrzeug-Technologie I
Zeitaufwand: 80 Tage
Effekt: Reparatur und Steuerung von UFOs

RÜSTUNGS-TECHNOLOGIE

RÜSTUNGS-TECHNOLOGIE
Stufe: I
Voraussetzung: -
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Grundlagenforschung, ermöglicht weitere Forschungen.

RÜSTUNGS-TECH I
Stufe: I
Voraussetzung: Rüstungstechnologie
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: ermöglicht Reparatur und Herstellung von ΛI-Rüstung der Technolgie-Stufe I.

RÜSTUNGS-TECH II
Stufe: II
Voraussetzung: Rüstungs-Tech I
Zeitaufwand: 60 Tage
Effekt: ermöglicht Reparatur und Herstellung von ΛI-Rüstung der Technologie-Stufe II. Herstellung Adaptiver Oberflächen.

FLUGMODULE
Stufe: II
Voraussetzung: Rüstungs-Tech I
Zeitaufwand: 90 Tage
Effekt: ermöglicht Reparatur und Herstellung von Flugmodulen.

ADAPTIVE TARNUNG
Stufe: II
Voraussetzung: Rüstungs-Tech I
Zeitaufwand: 50 Tage
Effekt: ermöglicht Reparatur und Herstellung von Rüstungen mit adaptive Tarnung alias „Chamäleon-Anzüge“.

AQUATIC-MODULE
Stufe: II
Voraussetzung: Rüstungs-Tech I
Zeitaufwand: 50 Tage
Effekt: ermöglicht Reparatur und Herstellung von unterwasser-tauglichen Rüstungen.

RÜSTUNGS-TECH III
Stufe: III
Voraussetzung: Rüstungs-Tech II, Kybernetik II
Zeitaufwand: 100 Tage
Effekt: ermöglicht Reparatur und Herstellung von ΛI-Rüstung der Technologie-Stufe III.

MEDIZIN

FORTGESCHRITTENE MEDIZIN
Stufe: I
Voraussetzung: -
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Grundlagenforschung, ermöglicht weitere Forschungen. Produktion von Drogen der Stufe I, II und III.

KYBERNETIK I
Stufe: I
Voraussetzung: Fortgeschrittene Medizin
Zeitaufwand: 40 Tage
Effekt: Ermöglicht Herstellung primitiver Kybernetik.

KYBERNETIK II
Stufe: II
Voraussetzung: Kybernetik I
Zeitaufwand: 60 Tage
Effekt: Ermöglicht Herstellung fortgeschrittener Kybernetik.

	Kybernetik I	Kybernetik II
Arm	ST-1	-
Hand	GE-1	-
Bein	BE-1	-
Fuss	-	-
Auge	Opt. Wahrnehm.-1	-
Ohren	Aku. Wahrnehm.-1	-

BIONIK I

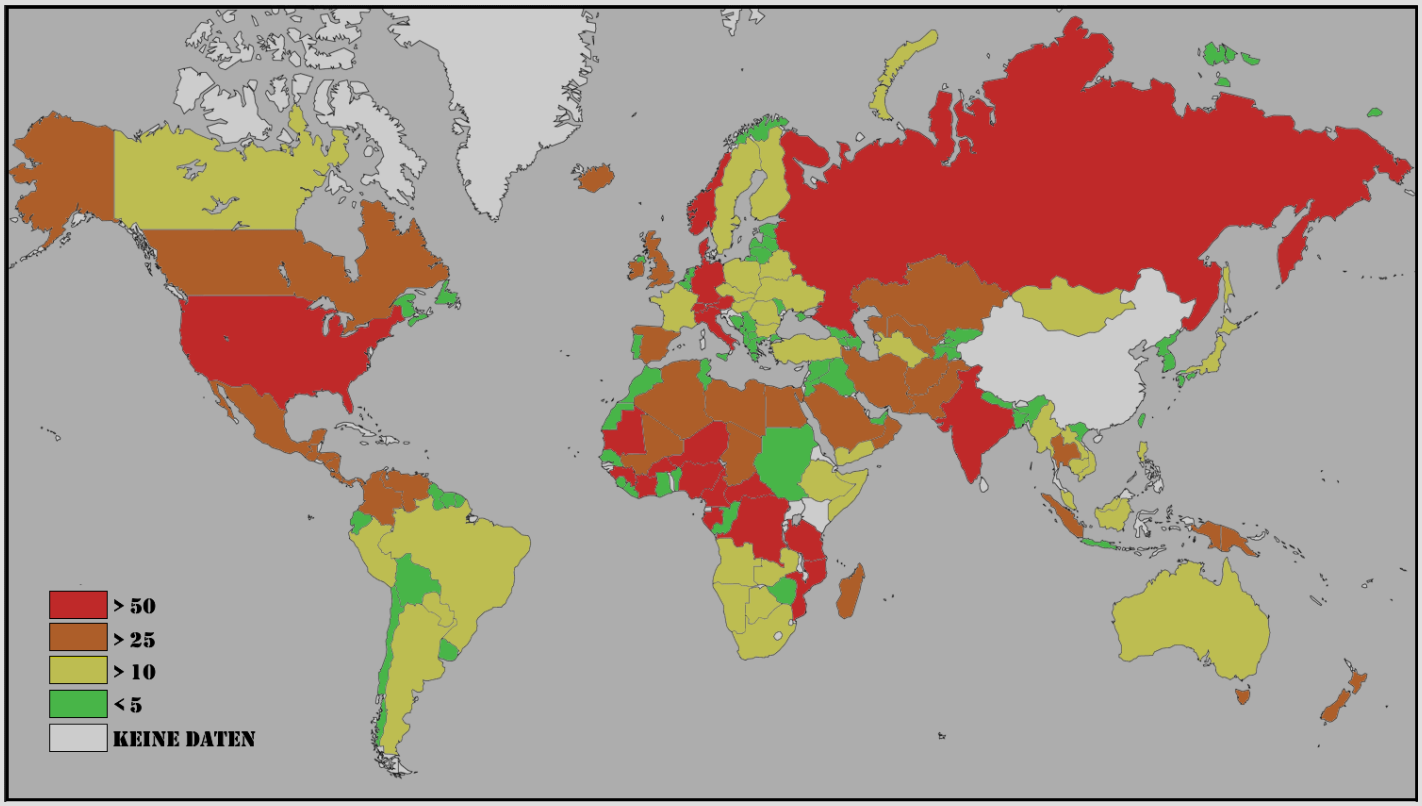
Stufe: II
Voraussetzung: Kybernetik I, mind. eine Außerirdische Anatomie erforscht.
Zeitaufwand: 70 Tage
Effekt: Ermöglicht das Nachzüchten von Armen, Beinen, Augen etc.

BIONIK II

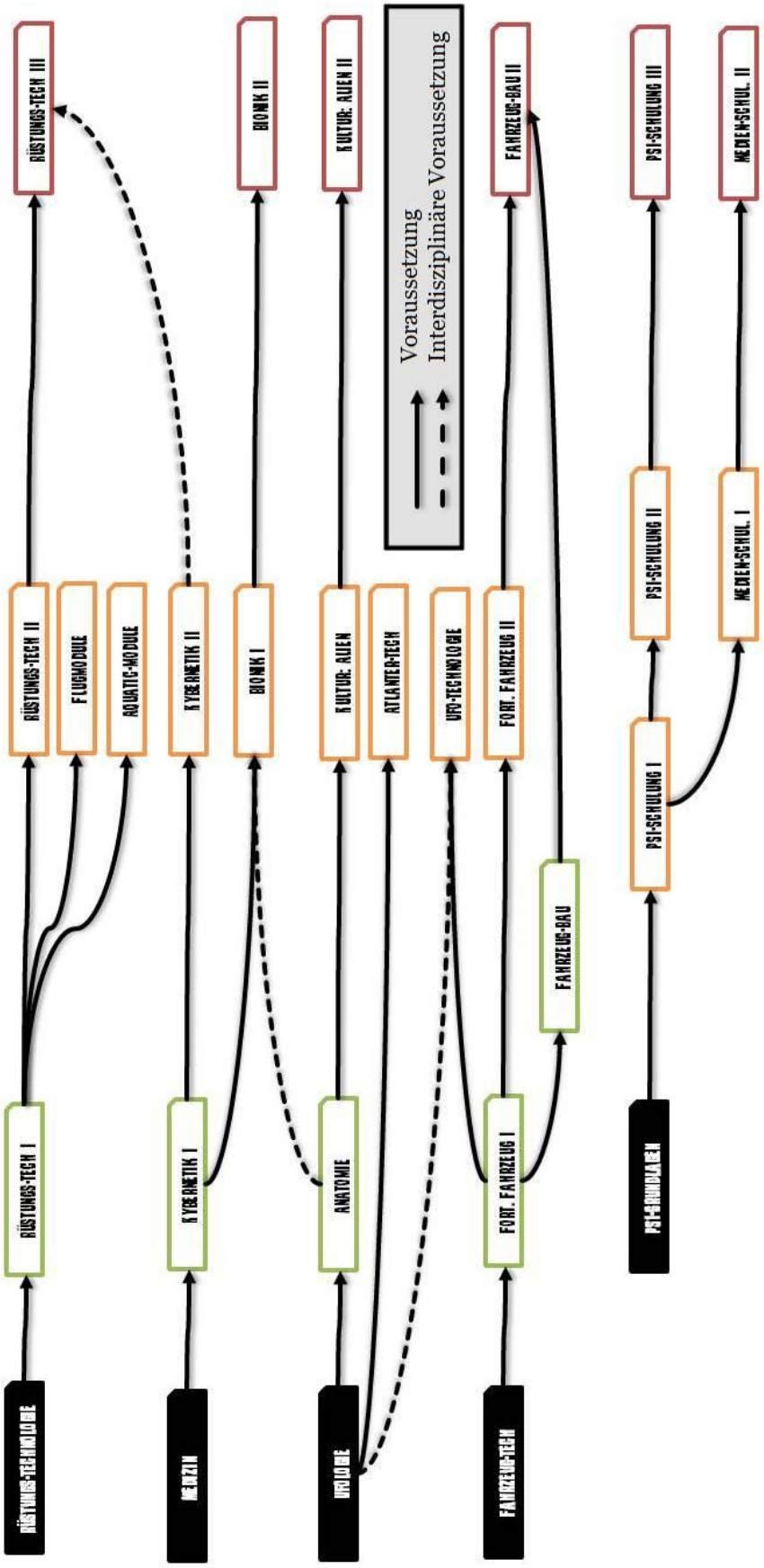
Stufe: III
Voraussetzung: Bionik I,
Zeitaufwand: 140 Tage
Effekt: Ermöglicht das Züchten von genetisch optimierten Armen, Beinen, Augen etc.

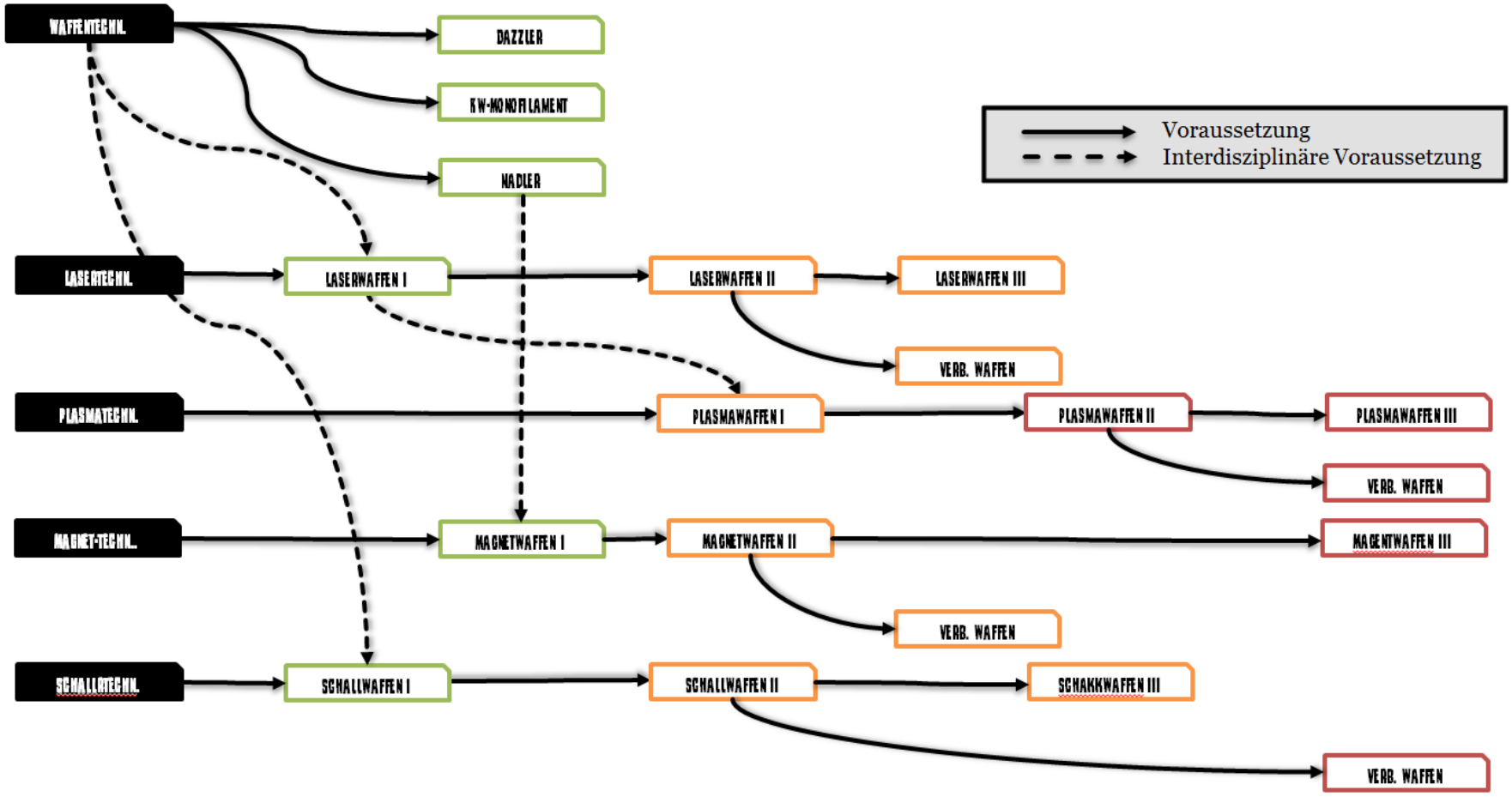
	Bionik I	Bionik II
Arm	-	ST+1
Hand	-	GE+1
Bein	-	BE+1
Fuss	-	-
Auge	-	Opt. Wahrnehm.+1
Ohren	-	Aku. Wahrnehm.+1
Haut	-	HÄ+1

GEMELDETE UFO-AKTIVITÄTEN PRO JAHR



TECHNOLOGIE-BAUM




WAFFENTECHN.
DAZZLER
KW-MONOFILAMENT
NADLER
LASERTECHN.
LASERWAFFEN I
LASERWAFFEN II
LASERWAFFEN III
VERB. WAFFEN
PLASMATECHN.
PLASMAWAFFEN I
PLASMAWAFFEN II
PLASMAWAFFEN III
VERB. WAFFEN
MAGNET-TECHN.
MAGNETWAFFEN I
MAGNETWAFFEN II
MAGENTWAFFEN III
VERB. WAFFEN
SCHALLTECHN.
SCHALLWAFFEN I
SCHALLWAFFEN II
SCHAKKWAFFEN III
VERB. WAFFEN
Voraussetzung
Interdisziplinäre Voraussetzung

PRODUKTION

Jede Werkstatt bietet die Möglichkeit eigene Gegenstände zu produzieren. Dies benötigt Zeit und Budget für Material ist wesentlich günstiger als der Einkauf auf dem freien Markt. Darüber hinaus können auch Waffen, Rüstungen oder Fahrzeuge gebaut werden, die die normale Technologie weit übersteigen.

PERSONAL

Damit eine Produktion hochgefahren werden kann, wird sowohl eine Werkstatt der entsprechenden Stufe (siehe HQ-Management) als auch Personal benötigt.

Typ	Gehalt	Arbeitskraft
Vorarbeiter	3.000 $	0,5
Arbeiter	2.200 $	1
Hilfsarbeiter	1.500 $	0,5
Spezialist	5.000 $	2
Lager III	-	10

Jede Werkstatt benötigt immer genau einen Vorarbeiter. Die Summe alle eingestellten Arbeiter bildet die potentielle Arbeitskraft.

ZEITAUFWAND

Jedem Bauprojekt ist ein Zeitaufwand in Tagen zugeteilt. Dies bestimmt wie lang ein einzelner Arbeiter zur Herstellung dieses Werkstück benötigt. Je mehr an einem Projekt arbeiten desto schneller geht es:

Beispiel:
Der Bau einer Hydraulisch gestützten Rüstung *benötigt 20 Tage. In der Werkstatt arbeiten ein Vorarbeiter, 2 Arbeiter und 3 Hilfsarbeiter (Summe Arbeitskraft = 4). Damit können sie das Projekt innerhalb von 5 Tagen (20/5) abschließen.*

PERSONALMANAGEMENT

Selbstverständlich können mehrere Projekte gleichzeitig erbaut werden. Der einfachhalthalber gilt: **Arbeitskräfte bleiben einem Projekt zugeteilt bis dieses vollständig hergestellt wurde.** Ein Wechseln ist nicht möglich.

PRODUKTION VON STANDARD-TECHNOLOGIE

Wenn nicht anders angegeben gilt für den Nachbau von Standard-Ware (alles aus dem offenen Bereich):

Zeitaufwand: Preis / 500$ [Tage]
Produktionskosten: 30% des Listenpreises
Verkaufspreis: 50% des Listenpreises

Beispiel:
Die Herstellung eines Colt Peacemakers *dauert gut 19 Stunden (400$/500$ x 1 Tag) und kostet 120 $.*

FORTSCHRITTLICHE TECHNOLOGIE

RÜSTUNGEN	ZEIT	KOSTEN
AI-HUD	20	2.000
AI-Helm ARM-II	30	5.000
AI-CAC Vollhelm	50	7.500
AI-Polymer-Rüstung	30	5.000
AI-Hydrogestützter Anzug	60	18.000
AI-Exoskelett LI-X-III	100	25.000
Aquatic-Modul	25	*+25%*
Flugmodul	60	*+100%*
Adaptive Oberfläche	35	*+75%*
Atlanter Technologie	*unmöglich*	

WAFFEN	ZEIT	KOSTEN
KW-Legierung (pro Waffe)	10	500

Dazzler	13	1.000
- Dazzlerbatterie	5	250
Laserblaster	30	2.500
Laserkarabiner	50	5.000
- Lasermagazin	8	350
Plasmablaster	35	7.500
Plasmakarabiner	70	12.000
Plasmawerfer	150	20.000
Disruptor-Stab	60	6.000
Disruptor-Pistole	75	6.800
Nadlergewehr	25	1.800
Schrot-Nadler	30	3.250
Unterarm-Nadler	33	6.000
Maschinen-Nadler	50	8.500
- Nadlermunition (100)	20	1.000
MBT-Pistole	40	4.500
MBT-Gewehr	55	7.400
MBT „Sniper“	55	7.800
MBT-Kanone	60	11.500
- MBT-Kugel (100)	2	500
Schallstrahler „Zirpen“	15	2.500
Schallkarabiner	30	5.000
Schall-Projektor	42	15.000
Atlanter Technologie	*unmöglich*	

GRANATEN	ZEIT	KOSTEN
EMP-Granate	1	500

DROGEN & MEDIZIN	ZEIT*	KOSTEN
Alkohol	1 / 100	5
Pervitin	1 / 10	500
Provigil	1 / 10	50
MDMA	1 / 10	50
Acetylsalicylsäure (ASS)	1 / 100	10
Macro-Penicillin	1 / 2	60
Superdot	1 / 3	100
Antidor	1 / 10	120
Agelilin	1 / 3	180
Anti-Somnus	1 / 20	100
Cito-Sanitas	1 / 8	250
Prometheus-III	2	500
Profortis	1 / 8	350
BETA-Psiolin	1 / 2	650
B.E.R.S.E.R.K.	2	750
NEO-Pestilenz	1 / 10	1.000
Psychodon	1 / 6	450
PSI-Block	1 / 2	375
Meth Zwo-Null	1 / 100	10
9.5-8 (Roadrunner)	1 / 2	500
Alpha-Psiolin	1	650
Brain-Boost	1	800

* Produktion erfolgt mit Wissenschaftlern

KYBERNETIK	ZEIT	KOSTEN
Arm	20	5.000
Hand	12	3.800
Bein	25	7.000
Fuss	16	4.600
Auge	30	8.000
Ohren	22	2.500
Arm II	25	9.000
Hand II	17	6.600
Bein II	32	12.000
Fuss II	18	8.300
Auge II	36	15.000
Ohren II	28	6.000

BIONIK	ZEIT	KOSTEN
Arm	12	12.000
Hand	8	9.600
Bein	18	18.000
Fuss	9	13.300
Auge	22	20.000
Ohren	15	9.700
Haut	40	30.000
Arm II	30	32.000
Hand II	28	28.600
Bein II	45	40.000
Fuss II	38	30.300
Auge II	28	45.000
Ohren II	22	39.700
Haut II	60	87.000

FAHRZEUGE	ZEIT	KOSTEN
Sportmotorrad	6	7.500
Militärisches Kampfbike	18	22.500
Hoverbike	27	33.500
ATV	4	5.000
PKW	8	10.000
SUV	14	17.500
LKW / Truppentransporter	16	20.000
Buggy „Nebelparder“	20	25.000
Transporter „Goliath“	40	50.000
Schwebetransporter „Atlas“	80	100.000
Panzerwagen	24	30.000
Kampfpanzer „Oger“	96	120.000
Flugabwehrpanzer „Ettin“	72	90.000
Transportpanzer „Carapax“	96	120.000
Schwebepanzer „Troll“	144	180.000
Bot "Abel"	20	25.000
Warbot "Kain"	36	45.000
Hubschrauber	30	37.500
Transportflugzeug	50	62.500
Ultraleichtflieger	8	10.000
Truppentransporter „Alkonost“	80	100.000
Tarnbomber „Wobbling Goblin“	128	160.000
Abfangjäger „Ultra-II“	140	175.000
Abfangraumer „IMP“	180	225.000
Einsatz-Transporter „Rokh“	200	250.000
Schnellboot	10	12.500
U-Boot „Hecht“	40	50.000
Abfang-U-Boot „Barrakuda“	152	190.000
Untersee-Transporter „Manta“	140	175.000
Gefechtstransporter „Landhai“	180	225.000
Schwimmendes HQ	2000	2.500.000

FAHRZEUG-MUNITION	ZEIT	KOSTEN
MG	1 / 100	1.000
Leichtes MG	1 / 200	1.500
TVM-Rakete	8	2.300
Luft-Rakete	4	1.200
Boden-Rakete	4	1.200
Bombe	5	900
Torpedo	10	2.100
Schwerer Torpedo	15	3.000
Geschütz	1 / 2	1.600

SETTING-DOSSIER

Generell steht es natürlich jedem Spielleiter frei, sich selber ein Setting auszudenken, hier ein paar Ideen, die größtenteils auf bekannten Filmen, Spielen oder Büchern basieren.

Eine Mischung aus all diesen Settings ist selbstverständlich möglich, könnte aber problematisch für die Charakterentwicklung werden, da die Anforderungen teils sehr unterschiedlich sind.

ALIEN-JAGD

Die Spieler arbeiten für eine halbbekannte oder geheime Organisation, die sich der Abwehr einer kommenden Invasion verschrieben hat. Wo immer Außerirdische auf dem Erdball landen oder vermutet werden, da tauchen die Spezialkräfte auf und sorgen für Ordnung mit schweren Wummen und schlagkräftigen Marines. Die eroberten Alien-Artefakte können dann später von den Forschern in der Heimatbasis ausführlich untersucht und nutzbar gemacht werden.

Dieses Setting ist besonders geeignet für kampflustige Charaktere, die gerne durch Lagerhäuser, Stützpunkte und Ufos hetzen, um erst im Nachhinein Fragen zu stellen... oder gar nicht. Auf für größere Gruppen gut geeignet.
Durch die Forschungsarbeiten bieten sich auch immer wieder Anlässe, um ein Alien lebend zu fangen, bestimmte Artefakte zu erobern oder zwecks Budgetaufstockung Geiseln zu befreien.
Als Organisation bietet sich Lambda-Iota an auf einem entlegenen Stützpunkt, der von den Spielern mitverwaltet wird.
Empfehlung: CONTACT - Das taktische Ufo-Rollenspiel, Die XCOM-PC-Spielreihe

MYSTERIEN-JAGD

Abgeschoben in eine geheime Abteilung von FBI, NSA, Mossad oder des Bundesnachrichtendienstes, ist es der Job der Spieler all den merkwürdigen Vorkommnissen auf den Grund zu gehen, die gemeldet aber offiziell immer als Unsinn abgetan werden. Und zwangsläufig kommt man so auch Geheimnissen auf die Spur, die besser im Dunkeln gelassen worden wären.
Die Mysterien-Jagd bietet sich als klassisches Detektivspiel mit viel sozialer Interaktion, aber auch gelegentlichen Verfolgungsjagden oder Kämpfen an. Besonders gut für kleine Spieler- oder sogar One-on-One-Runden. Hier geht es darum, die Spieler in einer ständigen Atmosphäre des Misstrauens zu halten, um die Spannung aufrecht zu erhalten.
Empfehlung: Akte-X, Fringe, Conspiracy-X, Primeval

ARTEFAKT-JAGD

Über die gesamte Welt sind "magische" Artefakte versteckt, diese sind größtenteils genauso nützlich wie gefährlich und müssen deshalb von den Spielern eingesammelt und verstaut werden. Neben viel Stöbern, müssen selbstverständlich oftmals die derzeitigen Besitzer davon überzeugt werden, die Artefakte abzugeben, so sollten sich Gelegenheit für viele unterschiedliche Abenteuer bieten.
Der Spielleiter kann die Spannung gut variieren durch einen Gegenspieler oder gar eine Gegenorganisationen, die dieselben Ziele verfolgen, wie die Spieler. Interessant wird es auch, wenn es möglichst unauffällig und ohne massiven Waffeneinsatz gelöst werden soll.
Empfehlung: Warehouse-13, Percy Jackson (Bücher, nicht der Film)

MYSTISCH? MUSS NICHT SEIN!

Selbstverständlich können die Spieler auch in der richtig, echten Welt, die uns umgibt spielen wollen. Ganz ohne Mythos und Magie. Denn Verbrecherjagd oder Spionage-Abenteuer bieten auch so genug Material. Passende Inspirationen bieten hier rund achttausend Fernsehserien von **Columbo** bis **CSI** und vom **Colt für alle Fälle** bis zum **A-Team**.

Als Rassen sind nur Menschen und als Berufe ausschließlich Soldaten und Agenten zugelassen, schon kann es losgehen.

DER SETTING-MIX: HEAVY MODERN MAGIC

Wer er so richtig fantastisch mag, der mischt einfach die bestehenden Settings für **Dungeonslayers**, so können Magier durch ein Portal in die Jetz t-Zeit geraten sein, Drachen durch die Kanalisation huschen, Zombies und Ghule Berlin einnehmen oder Vampire mit ihren Clans um die Vorherrschaft kämpfen.

Andersrum funktioniert es ebenso: Futuristische Krieger aus **StarSlayers** oder **GammaSlayers** wurden auf der Suche nach einer Person oder einem Ereignis durch die Zeit geschickt, um für Ordnung zu sorgen.

Diese Setting benötigt ein wenig Feingefühl und viel Improvisation, wird dann aber viel Spaß machen.

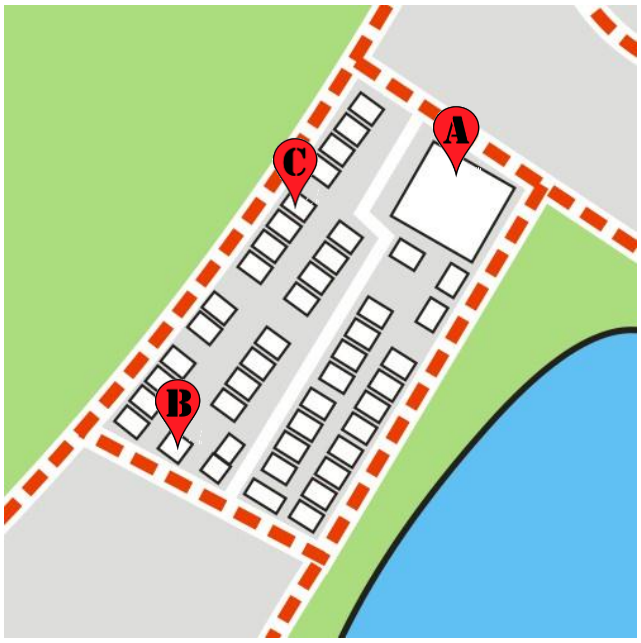
AURORA-CITY

Ein vollständige Karte zum Ausdrucken und bearbeiten findet Ihr hinter diesem QR-Code oder dem Quicklink (Groß- und Kleinschreibung beachten:

goo.gl/YkjyL

In diesem Abschnitt findet der Spielleiter einige POI (Point of Interest), die genutzt werden können, um den Spielern schnell Informationen oder Standorte beschreiben zu können. Neben den gut 70 POI bietet die Stadt aber mehr als genug Potential, um eigene NSCs und Standorte zu platzieren.

SUNSET LANDS (1)



Die Sunset Lands sind in direkter Nähe der Heights entstanden, um den Flair der besseren Gesellschaft auf für den Mittelstand spürbar zu machen. Resultat war eine Siedlung gleichartiger Häuser, die sich kaum voneinander unterscheiden. Hier lebt die Mittelschicht im Stillstand der Langweile.

A NEMEX INQUIRER

Wenn es eine Geschichte über UFO-Entführungen oder das Auftauchen von Zombies gibt, dann bestimmt im NewMexico Inquirer. Das Blatt ist auf Schockstories jeglicher Art spezialisiert und scheut auch nicht vor falschen Zitaten oder einer sehr weiten Auslegung der Wahrheit zurück. Besonders die Nähe zu Roswell bietet in fast jeder der wöchentlichen Ausgaben Stoff für ein bis zwei Doppelseiten.

B MADAME BABAS ESOTHERIK

Madame Baba oder bürgerlich **Tianna Mariappa** verkauft alles was sich im esotherischen Trend verkaufen lässt, selbstverständlich auch mal einen Liebeszauber oder Fluch. Tianna ist in eine Ritualistin der Stufe 8 und lehrt die Fähigkeiten an Brüder und Schwestern.

C WOHNHAUS DER MARIAPPAS

Neben Tianna wohnt hier auch noch ihr Mann **Ajani Mariappa**. Auch wenn es die Polizei kaum zugibt, so hilft er doch oftmals mit seinen Fähigkeiten aus, denn als Medium der Stufe 5 durchdringt er die Nebel von Zeit, Raum und oftmals einfach der Wahrscheinlichkeiten.

STADTVERWALTUNG (2)

A KUNSTGALERIE

Die Kunstgalerie ist spezialisiert auf indianische Kunst der letzten zwei Jahrhunderte. Der regionale Künstler **Ahiga Yuma** vom Stamm der Acoma hat hier eine Dauerausstellung von geknüpften Talismanen seiner Vorfahren.

C LOKALSENDER FNA-12

Das Free Network of Aurora ist der lokale Fernsehsender. Die Kamerateams nutzen die Nähe zur Verwaltung und der Polizei, um immer informiert zu sein. Anchorman **Jason McCort** ist gleichzeitig Leiter und Hauptanteilseigner des Senders.

D ÖFFENTLICHE BÜCHEREI

Die Bücherei ist sehr gut ausgestattet und bietet natürlich auch einen öffentlichen Internetzugang und damit Anschluss an die Nationalbibliothek.

E RATHAUS

Das moderne Rathaus der Stadt besticht durch eine breite Glas- und Stahlfront. Bürgermeister **Jorge Mendez** ist Republikaner mit Herz und Seele, was sich unter anderem in der Steuer- und Waffenpolitik der Stadt niederschlägt.

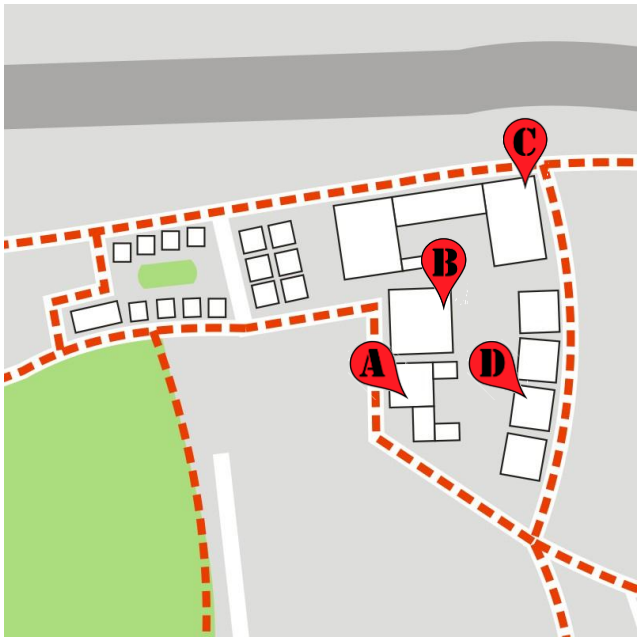
G POST

Die Post von Aurora besteht auch jetzt noch relativ gut gegen die Übermacht der großen Versender und Kurierdienste, die kaum in der Stadt vertreten sind.

H POLICE DEPARTMENT

Insgesamt 120 Mitarbeiter arbeiten in den verschiedenen Abteilungen des Police Departments der Stadt. Viele davon sind keine Beamten, sondern arbeiten als Angestellte für die Verwaltung. Die Polizei bemüht sich darum regelmäßig in fast allen Stadtteilen präsent zu sein. Lediglich die Stadtteile „jenseits des Flusses“ werden etwas vernachlässigt.

NORTHERN WARD (3)



Im nördlichen Stadtteil von Aurora mischen sich Kulturen und Menschen gleichermaßen. Wohnhäuser gibt es nur relativ wenige und diese sind meistens in der typisch-amerikanischen Schnellbauweise aufgestellt. Besonders dominant ist natürlich der Bus-Bahnhof.

A CASINO „FORTUNA & AURUM“

Wie es das Casino geschafft hat eine Glücksspiel-Lizenz ausserhalb von Little Tijuana zu bekommen, ist den meisten Bewohnern der Stadt noch immer ein Rätsel. Da die eigene Sicherheit aber darum bemüht ist das Niveau der Kundschaft hochzuhalten, gab es noch nie Probleme. Gespielt wird hier hauptsächlich Black Jack, Roulette und Poker mit recht hohen Einsätzen.

B OUTDOOR-R-US

Alles was man für den Ausflug in die Prärie oder das Hochland so benötigt, bekommt man hier. Die Qualität der Ware ist überragend, liegt aber auch immer 10% über dem Listenpreis.

C BUSBAHNHOF

Vom Busbahnhof aus verkehren regelmäßig Schnellbusse in die umgebenden Städte und Gemeinden. Aber auch Fernreisen mit den Greyhound-Lines sind möglich und üblich.
Neben den typischen kleinen Restaurants, kann man hier auch direkt übernachten (35$/Nacht).

PREISE

Flughafen (Cavern City)		20 $
Flughafen (Murcial)		54 $
Roswell, NM		59 $
Santa Fe, NM		58 $
Albuquerque, NM		65 $
Dallas, TX	(~15 Std.)	128 $
Washington DC	(~42 Std.)	227 $

Grobe Preise findet man z.B. unter http://www.greyhound.com

D REGIONALBÜRO DES FBI

Durch die Nähe zu den angrenzenden Bundesstaaten sind Verbrechen über die Grenze hinweg keine Seltenheit, so dass das FBI immer genug zu tun hat. Mord ist selten, aber Viehdiebstahl, Bankraub und Vergewaltigungen beschäftigen die fünf Beamten ausreichend.
Hans-Peter Moller leitet das Büro und ist der erste Ansprechpartner zum Sheriff und der Polizei.

YUCCA GROUNDS (4)

Die Yucca Grounds auch „**Das Deutsches Viertel**“ genannt beherbergen die Mehrzahl der deutschstämmigen Bevölkerung. So verwundert es auch nicht dass, man hier Stammtische, Schwarzbrot oder Broiler finden kann.

A GESCHÄFTSSTELLE VALERO ENERGY

Mit seinen sechs 10-stöckigen Gebäuden steht fast das ganze Viertel im Schatten des großen Ölkonzerns.

B GASTHAUS „ZUM MÄRCHENPRINZEN“

Bayrische Gemütlichkeit bei Bier, Würstchen und Knödel sind die Spezialität des Hauses. Serviert von vornämlich jungen Blondinen im Dirndl und mit offensichtlich falschem Akzent. Reservierung wird empfohlen.

C STEPHEN CRANES - HIGHSCHOOL

An der SC-Highschool lernt der jugendliche Mittelstand und höher. Die ärmeren Familien jenseits des Flusses sind dagegen äußerst selten anzutreffen. In letzter Zeit treten auch hier aber vermehrt Probleme mit Drogenhandel auf.

D AQUA-FUN-PARK

Der Aqua-Fun-Park ist ein typischer Wasservergnügungspark mit künstlicher Brandung, Saunen, Wellnessbereich und Rutschen. Darüber hinaus verfügt das Schwimmbecken über 25m-Bahnen.

LITTLE TIJUANA (5)

Nahe der Stadtgrenze und nicht unweit des Hafens liegt „Little Tijuana“, das Vergnügungsviertel der Stadt. Auf der langgewundenen und leicht abfallenden Emmeth-Street – „**Sloppy Slope**“ genannt – versammeln sich beleuchtete Theater, Kneipen und Bars, Casinos und Souvenirshops. Neben der belebten Hauptstraße – in den kleineren Nebenstraßen dagegen kann man sich dem etwas weniger sittlichen Vergnügen hingeben.

A THE RED MILL

Besonderes Highlight und immer einen Besuch wert, die Red Mill. Ein Nachbau des berühmten Moulin Rouge in Paris. Und wie im großen Vorbild kann man hier vorzüglich Essen bei leicht anrüchiger Unterhaltung – wer mehr möchte muss aber wo anders hin.

B PALACE IN PARADISE

Für eine Wochenende in Stadt und keine Lust auf lange Wege? Dann komm in den Palace in Paradise. Das Palace ist ein modernes Hotel der gehobenen Klasse mit vorzüglicher Küche.
Die Zimmer kosten zwischen 60$ und 250$ die Nacht.

C US-RENT – MIETWAGEN SERVICE

US-RENT vermietet vom Kleinwagen über SUV bis zum Truck alle Wagen tage- oder wochenweise. Neben der reinen Vermietung können auch Limousinen mit Fahrer gechartert werden. Auf Wunsch sogar mit VIP- oder Security-Upgrade.

PREISE

Wagen	(Tag)	50 $
Wagen	(Woche)	175 $
SUV	(Tag)	100 $
SUV	(Woche)	280 $
Sportwagen	(Tag)	200 $
Kleinlaster	(Tag)	90 $
Truck + Anhänger	(Tag)	350 $
Limosine + Fahrer	(Tag)	450 $

Vollgetankt, gefahrene Meilen inkl.

CITTADINA (6)

Italiener stellen in New Mexiko einen verschwindet geringen Bevölkerungsteil dar und gehen in der Regel unter den Mexikaner und Hispanios unter. In Aurora hat sich aber eine kleine Enklave zusammengefunden. In den engen Gassen zwischen den Häusern weh der Duft mediterraner Spezialitäten und es herrscht wenigstens ein ganz klein wenig italienisches Dolce Vita.

A KAPELLE DER HL. MARIA

Die Kapelle Santa Maria ist der zentrale Anlaufpunkt für die mehrheitlich katholische Bevölkerung von Aurora. Geleitet wird die Gemeinde von **Pater Nicolas Montebello**, einem freundlichen Mitvierziger, der keiner speziellen Strömung angehört.

B TRITONEN-BRUNNEN

Nachbau des berühmten römischen Brunnens. Gestiftet vom einem unbekannten Spender im Jahr 1973.

C RESTAURANTE „DI MARIO“

Neben köstlicher Pasta und dem Risotto des Hauses, ist das Restaurant der Kontaktpunkt für den „Ehrenwerte Gesellschaft“ der Stadt. **Don Guiseppe Vicara** herrscht über seinen Stadtteil mit maximaler Macht, arrangiert sich aber mit der Polizei durch Bestechung und gelegentliche Tipps.

D PRIVATKLINIK HERMANDEZ

Dr. Juan Hermandez ist spezialisiert auf plastische Chirurgie, kümmert sich aber – gegen ein entsprechendes Schweigegeld – auch um Schusswunden oder ähnlich ansonsten meldepflichtige Verletzungen.

E WETTBÜRO „BET-2-WIN“

Egal ob Football, Pferde oder die nächste Wahl. Bei „Bet-2-Win“ lässt sich auf fast alles wetten. Geschützt wird das Haus direkt von Don Vicara, der auf diese Weise auch sein eigenes Geld sauber hält.

FINANCIAL DISTRICT (7)

Der Financial District war bis in die späten Siebziger Jahren des 20. Jahrhunderts eine verschlafene Innenstadt. Durch eine sehr aggressive Steuerpolitik wurden aber immer mehr Geldinstitute auf den Standort Aurora aufmerksam.
Im Laufe der letzten zwei Jahrzehnte wurden viele der ursprünglichen Gebäude abgerissen und durch moderne Hochhäuser ersetzt.

A AURORA HERALD

Die 1872 gegründete Zeitung ist bekannt für sauber recherchierte Artikel rund um alles, was sich in Aurora und Umgebung tut. Star-Reporterin **Abby Amberville** ist allgemein gefürchtet und geliebt, je nachdem was der Auflage nützlich ist.

B BoAC – BANK OF AURORA CITY

Das größte ansässige Bankhaus ist besonders stolz darauf, dass lediglich zwei Banküberfälle in den letzten 60 Jahren nicht aufgeklärt werden konnte, wofür die strikten Sicherheitsmaßnahmen verantwortlich gemacht werden. Besonders beliebt sind die im zweiten Kellergeschoss untergebrachten Schließfächer.

C WILSSON ESTATES

Wer in der Innenstadt oder den Heights ein Grundstück oder Gebäude verkauft kommt an **Jan Wilsson** kaum vorbei. Gerüchte, dass es sich um ein Geldwäsche-Unternehmen handelt, kommen immer mal wieder auf, konnten aber nie bewiesen werden.

D CLUB 11TH STREET

Der Club für Hipster und die die sich dafür halten. Ob House oder Trance – hier wird es geboten und natürlich alles was den Abend zu einem echten Erlebnis werden lässt.
Auch wenn es der Name vermuten lässt – es gibt in Aurora gar keine 11th Street.

E THE UPPER MALL

Die Mall besetzt sage und schreibe fünf Etagen im Rutherford-Gebäude. Hier lässt sich alles einkaufen, wenn man das nötige Kleingeld besitzt. Besonders kostspielige Modelabel und Juweliere haben sich hier angesiedelt lediglich unterbrochen von Edelrestaurants und Finger-Food-Tempeln.

F CHURCH OF SCIENTOLOGY

Wie in den meisten größeren Städten findet sich auch in Aurora ein Institut der Kirche von Scientology. Institutsleiter **Kurt Beni-Hasami** arbeitet für den Stadtrat, um so den Einfluss der Kirche sichern zu können.

G PFANDLEIHE „THREE GOLDEN GLOBES“

Die Pfandleihe ist eines der wenigen Gebäude, die den Modernisierungswahn der vergangenen Jahre überstanden hat. Besitzerin **Lynn Kent** weigert sich auch im Alter von fast 80 immer noch das Grundstück zu verkaufen.

H SLIM HELÚ TOWER

Erbaut von dem mexikanischen Multimillionär Carlos Slim Helú dient das 32-stöckige Hochhaus hauptsächlich als Bürogebäude. Im 14. Stock befindet sich z.B. der lokale Ableger des **Gewerkschaftsbunds**.

KEARNY-PARK (8)

Der große See in der Mitte des Kearny-Parks wurde künstlich angelegt und hat selbst in der Mitte nicht mehr als zwei Meter Tiefe. Da der Park mit seinen Bäumen, wie auch der See eine Erfrischungen gegen die brennende Sonne bietet, ist der besonders zur Mittagszeit bei den Arbeitern aus dem Financial District beliebt. Des Nachts ändert sich das Bild aber dramatisch und Obdachlose und andere zwielichtige Gestalten versuchen den Streifen der Polizei zu entgehen.

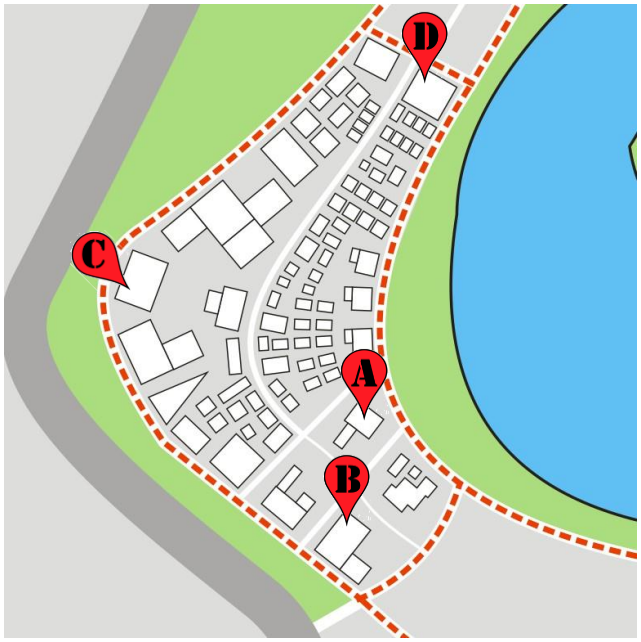
A KAPELLE ST. CYRUS

Die kleine Kapelle dient in der Regel für Trauungen jeder Religion. Der Bau im viktorianischen Stil ist 24 Stunden am Tag geöffnet und erfreut sich deshalb besonders nachts als Treffpunkt der Obdachlosen.
Es wird immer wieder davon berichtet, dass Personen in der Kapelle verschwinden und erst viele Stunden später auftauchen.

B UNCLE TOMS BOATS

Mieten Sie ein Ruderboot für die romantische Tour über den Kearny-Lake!

PINACLE HEIGHTS (9)



C JATES TEKKNOLOGIES

Nevan Jates sieht sich selber als innovativen Erfinder. Seine Nachbarn würden vermutlich eher gefährlicher Sonderling sagen. Nevan hat Abschlüsse in allen wichtigen Studiengängen und nutzt diese zur Konstruktion von Techniken, die teilweise den jetzigen Stand der Technik deutlich überschreiten (Techstufe II). Auftragsarbeiten sind möglich, aber den Zeitplan bestimmt in diesem Fall nicht der Kunde.

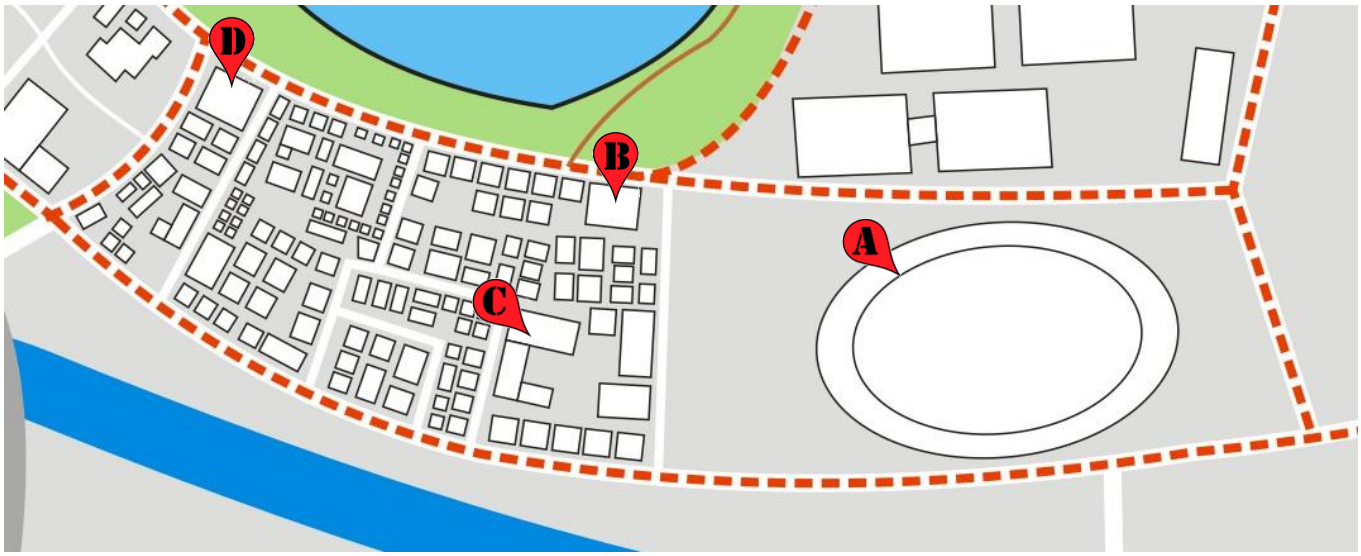
D MARINE LIFE

Direkt am großen See gelegen bietet das Marine Life Institute großen und kleinen Besuchern eine Auswahl von Meerestieren aus dem Golf von Mexiko, darunter die größte Sammlung von Quallen und Seeblasen in den südlichen USA.

B PEÑA MANSION

Javier Pedro Peña lebt in einem hölzernen Herrenhaus, welches aber von modernster Sicherheitstechnik überwacht wird. Sein Vermögen verdient er als Kopf der Mando (siehe El Barrio).

SPORTS STADIUM (10)



Auf das große im Jahr 1994 erbaute Sportstadium ist man in der Stadt besonders stolz. Fans aus dem gesamten Umland besuchen am Wochenende die Stadt um ihren Teams zuzujubeln.

A SPORTSTADION „CEIBA PLAINS“

Das große Sportstadion bietet Platz für insgesamt 40.000 Besucher. Hauptsächlich wird es saisonweise für Football oder Baseball genutzt. Aurora verfügt über zwei Lokalmannschaften: Die **Aurora Griffins** (American Football) und die **Aurora Raiders** (Baseball).

B SPORTHALLE „AM PARK“

Die Halle wird unter anderem für Basketball genutzt. Auch wenn es weit vom Niveau der großen Ligen entfernt ist, so haben auch die **Tijuanas Little Titans** viele Fans und arbeiten auf die Teilnahme in der American Basketball League hin.

C THE PLEX - CINEMA

Acht Kinosäle und einen großen Veranstaltungssaal bieten den Besuchern in moderner Atmosphäre alles was man für einen gemütlichen Kinoabend oder eine kleine Konferenz benötigt.

D SPORTHALLE „EL SANTO“

Auch wenn der Name des berühmten mexikanischen Ringers es nahe legt lässt, so werden in der Halle die meisten gängigen Kampfstile unterrichtet und veranstaltet, dazu gehören: Boxen, Ringen, Wrestling, Kickboxen, östliche Martial Arts und eben das traditionelle mexikanische Lucha Libre, der maskierte Freistilkampf.

UNIVERSITY OF AURORA (TT)

Die UoA ist strenggenommen eine Außenstelle der University of Albuquerque. Bereits seit dem Jahr 1954 werden hier die Schwerpunkte Maschinenbau, Anthropologie und Naturwissenschaften unterrichtet. Derzeit studieren gut 2.000 Studenten hier und bilden damit auch einen wichtigen Wirtschaftszweig der Stadt. In Kooperation mit der BoAC bemüht sich die Universität darum auch einen Studiengang für Wirtschaft und Marketing anzubieten.

A HAUPTGEBÄUDE

Die Mehrzahl der Studiengänge und der Verwaltung befinden sich in dem nach neo-klassizistischem Vorbild erbauten Gebäude.

B NEUBAU VON 1994

Der vor gut 20 Jahren entstanden Anbau beinhaltet den Studiengang der Anthropologischen Studiengänge. Besonders beliebt sind die Forensischen Lehren, für die die einen stabilen Magen haben.

C VERBINDUNGSHAUS DER ΛΚΣ

Das Verbindungshaus im Stile es eines gigantischen Blockbaus, wurde bereits von mehr als 60 Jahres gespendet und dient seit dem de Verbindung ΛΚΣ als Quartier. Auch wenn immer mal wieder Klagen wegen Schikanen von Neulingen im Raum stehen, ist es doch ein hohe Ehre in die Ränge aufgenommen zu werden und so verwundert es nicht, dass viele der Stadtältesten den Ring der ΛΚΣ am Finger tragen.

D GERICHTSMEDIZINISCHES INSTITUT

Unter der Leitung von **Dr. Gabriel Smithians** werden im Institut alle unklaren Todesfälle des gesamten Countys untersucht. Ob wirklich schon Nichtmenschen auf den Chromtischen seziert wurden? Dazu schweigt Frau Doktor beharrlich.

E KONZERTHALLE DER UNIVERSITÄT

Von Jazz, Rock bis Klassik lassen sich in der kleinen Konzerthalle Veranstaltungen abhalten. Dazwischen dient sie auch als Möglichkeit Vorträge und Konferenzen veranstalten. Zu den jährlichen Events gehören die Treffen der Indo-Anthrophologen, der Xenobiologen und der Vereinigung der Christlichen Physiker.

F INSTITUT „FRANCIS CRICK“

Im biologischen Zweig der naturwissenschaftlichen Abteilung der Universität hat man sich auf die Bionik spezialisiert. Die wenigen bislang eingereichten Patente steuern einen guten Teil der Uni-Finanzierung bei.

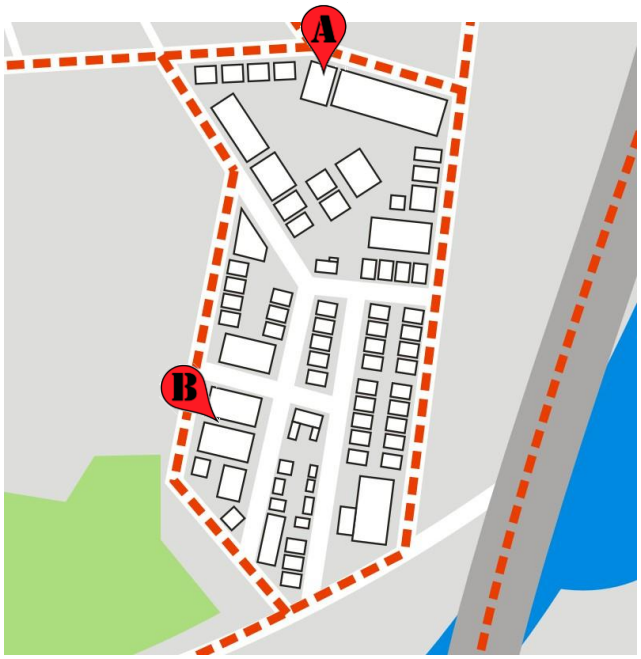
F COMPUTERCLUB „I.C.H.“

Der Independent Computer Hackers – Club hat sich zur Aufgabe gemacht, Geheimniskrämereien ein Ende zu machen. Viele der Mitglieder sind dabei feurige Anhänger gängiger UFO-Theorien.

G WOHNHÄUSER DER DOZENTEN

Eine Vielzahl der Dozenten nimmt das Angebot wahr und wohnt günstig direkt auf dem Campus.

THINTS (T2)



Der Name Thints leitet sich vom Acoma-Wort „tz'itz" für „Am Wasser“ ab. Der geringe Anteil Ureinwohner, die in der Stadt wohnen und sich mehr als El Barrio leisten können, leben in Thints und arbeiten entweder vom Tourismus oder hart in der Stahlindustrie.

A CÔSARDES

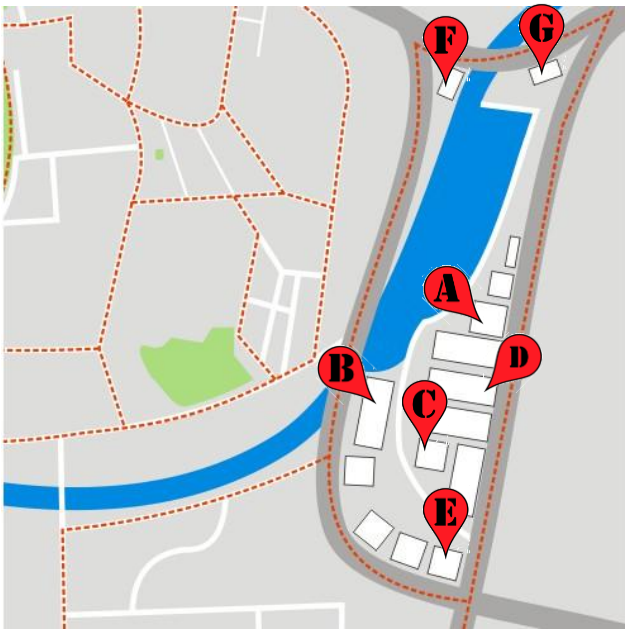
Paule Côsarde fertig ausschließlich individuell designte Maßanzüge und -Kleider an, die er und sein kleines Team aus feinsten Stoffen schneidern.
Regeltechnisch gilt die Kleidung als „edel“ (AU+1). Vom ersten Maßnehmen bis zur Fertigstellung muss der Kunde mit mindestens 14 Tage Wartezeit rechnen.

B NEO-STYLES APARTMENTS

In zwei Gebäuden und auf acht Stockwerken können Appartements zwischen 35 und 120 m² gemietet oder gekauft werden. Die Anlage ist gut gepflegt aber keines Falls Upper-Class. Die Preise liegen bei:

Monatsmiete	5$ / m²
Kauf	1.000$ / m².

HAFENVIERTEL (T3)



Das Hafenviertel der Stadt besteht naturgemäß aus einer Ausreihung von seelenlosen Lager- und Verwaltungsgebäuden. Da es sich lediglich um einen kleineren Binnenhafen an einem Nebenarm des Peco Rivers handelt sind Touristen, wie auch Seeleute hier eher selten zu sehen.

A LAGERHAUS „HAMMER & SMITH“

Hinter dem offensichtlichen Zweck des Gebäudes, die Waren der Firma H&S zu verwahren verbirgt sich das Versammlungshaus des Atlantischen Bundes von New Mexiko. Derzeit sind in der Stadt 36 Atlanter bekannt. Geleitet wird der Zirkel von **Lord Protagora**. Mitglieder des Zirkeln können gegen einen Gebühr von Stufe x 1.000$ Paranormale Talente bis zur Stufe 10 erlernen.

B NEW INKA IM-& EXPORTS

Die Handelsgesellschaft verkauft hauptsächlich Waren des täglichen Bedarfs. Unter der Theke wird aber auch Hoch-Technologie angeboten.
New Inka Import kann Ausrüstung (außer Waffen) der Techstufe II besorgen, verlangt dafür aber gigantische Gebühren. Bei jeder Lieferung besteht eine Chance von 1-2 auf W20, dass die Ware auf dem Weg verloren geht.

C CLUBHAUS „HELLS HAWKS“

Die Hells Hawks sind die klassische Rockergang im Stile der Hells Angles. Sie kontrollieren Teile von Tijuana. Unter der Oberfläche herrscht ein Revierkampf zwischen den Mandos von El Barrio und den Hells Hawks.
Unterstützt werden die H.H. unter anderem direkt von ASAI, die diese als Schlägertrupp des Wachschutzes einsetzen.

D LAGERHALLEN VON ALLOY & STEEL

Hier lagern hauptsächlich Eisenwaren und Rohstoffe der Produktion von ASAI.

E BÜRO DES HAFENMEISTERS

Der Hafenmeister überwacht alle Vorgänge im Hafengebiet, darüber hinaus das An- und Ablegen bzw. Be- und Entladen der Schiffe. Wie zu vermuten ist, steht er im engen Kontakt mit der Polizei von Aurora, da es keine eigene Wasserschutzpolizei gibt. Diese verfügt lediglich über ein einzelnes Schnellboot, sowie Zugriff auf zwei Lotsenboote.

F MARINA YACHT CLUB

Abgelegen und durch den Fluß vom eigentlich Kaibetrieb getrennt liegt der Marina Yacht Club auf einem eigens eingezäunten Gelände. Hier befinden sich Liegeplätze für 20 teils sehr teure Yachten und Sportboote.

G CHIPS CHARTER

Chip Panny vermietet Ausrüstung, Boote und kleine Schiffe fürs Angeln, Tauchen oder einen kleinen Ausflug.

PREISE

Boot	(Tag)	30 $
Sportboot	(Stunde)	15 $
Lastkahn	(Tag)	150$
Jetski	(Tag)	20 $
Tauchausrüstung	(Tag)	10 $
Vollgetankt, pro Meile 1$		

AURORA STEEL & ALLOYS INDUSTRIES (14)

A.S.A.I. ist der größte Arbeitgeber und die Lebensader von Aurora. Bereits seit fast 130 Jahren wird hier Stahl gekocht und verarbeitet. Mittlerweile hat sich das Unternehmen aber auch auf andere Industriezweige verlegt. **William Montgomery Batista III.** leitet den Betrieb bereits in der dritten Generation und herrscht dabei nicht nur über seinen Betrieb, sondern versucht dies gleichsam über die ganze Stadt. Sicherlich war seine Macht schon bedeutender, aber gänzlich gebrochen ist sie nicht.

Das Gelände setzt ist hauptsächlich aus Industrieanlagen und Lagerhallen zusammen, der südliche Teil wird aber dominiert von Wohnung für Angestellte, den Villen der Manager und natürlich dem großen und repräsentativen Firmen-"Palast". Dass A.S.A.I. einen eigenen Golfplatz hat, versteht sich von selbst!

A HAUPTFABRIK

Über der Fabrik liegt zu jeder Tages- und Nachtzeit der schwere Rauch der Stahlkocher.

B FIRMENSITZ & VERWALTUNG

Im Gegensatz zu der eher rustikalen und schlichten Umgebung, setzt sich der Verwaltungssitz der Firma mit einer gewagten Stahl- und Glas-Konstruktion ab. Auf fünf Stockwerken arbeiten hier gut 160 Personen.

C GOLFPLATZ

Der Neun-Loch-Golfplatz der Firma steht gegen Gebühr auch alle Nicht-Mitarbeitern zu Verfügung.

D AURORA-BIKES

Bereits seit dem Jahr 1967 bauen Aurora-Bikes individuelle Motorräder nach Kundenwunsch. Im letzten Jahr verließen gut 100 der kostspieligen Zweiräder das Werk. Besonderes Highlight: Die **AB-Supra 208Plus** (208 PS, 170kg, Topspeed: 334 km/h, 30.000$)

E BITS & BYTES

Fachhandel für Computer der Spitzenklasse. Alles was der moderne Nerd oder Hacker von Welt heute braucht. 90% aller Bestellungen sind auf Lager.
Dienstleitungen, wie das Wiederbeschaffen von Passwörtern oder Datenrekonstruktion werden 100$ pro Stunde berechnet.

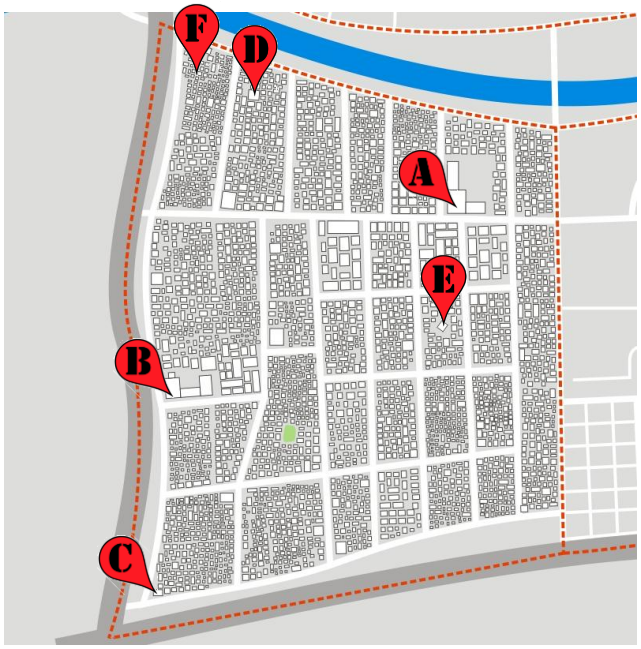
F WACHSCHUTZ

ASAI hütet seine Geheimnisse und nutzt dazu den firmeneigenen Wachschutz. Vor allem gescheiterte Cops und Detektive kommen hier unter. Für „Härtefalle“ kommen aber auch mal Mitglieder der „Hells Hawks“ zum Einsatz.

G WOHNHÄUSER DER FAMILIE BATISTA

Verteilt auf drei große Herrenhäuser leben die verschiedenen Mitglieder der Familie Batista. Geschützt durch modernste Technik und Überwachung lebt die Familie Ihren Sammelwahn zeitgenössischer und historische Kunst aus. Allein die Sammlung im Haus von **William M. Batista III.** wird von Experten auf einen Wert von mehr als 3,6 Millionen Dollar geschätzt.

EL BARRIO (T5)



El Barrio heißt nichts anderes als „Das Viertel“, was schon sehr viel über den Stadtteil aussagt. Die Bevölkerung ist hier fast ausschließlich spanischsprechend.
Das Barrio ist zwar weder Slum, noch NoGo-Area, ist aber dennoch das Gebiet der unteren Einkommensschicht. Und so wundert es auch wenig, dass hier städtische Bauvorschriften regelmäßig ignoriert werden und stattdessen ein Wirrwarr an Baustilen und Grundstückgrößen entstanden ist.

A STADTGEFÄNGNIS

Das Gefängnis bietet Platz für etwa 400 Gefangene, beherbergt derzeit aber gut 550 Menschen. Ausbrüche sind relativ selten, was auch am harten Durchgreifen des Wachdienstes liegt. Verwaltung und Bewachung unterliegt dem Unternehmen **Corrections Corporation of America**.

B WAFFENHANDEL „MEN AT ARMS“

Das Geschäft von **Jesus Carlos Menderez** überzeugt durch eine große Auswahl von Kurz- und Langwaffen. Im hinteren Teil des Gebäudes können alle Waffen intensiv getestet werden. J.C. hält sich genau an die geltenden Waffenbestimmungen, so dass für jeden, der keinen Waffenschein, eine dreitägige Sperrfrist gilt.

C DROGENKÜCHE DER MANDO GANG

In dem kleinen unscheinbaren Gebäude produzieren die Mandos Drogen aller Art. Hauptsächlich natürlich Partydrogen, aber durch die Unterstützung einiger Chemiestudenten, können auch Medikamente der Techstufe I und II erstellt werden.

D HAUPTQUARTIER DER MANDO GANG

Die Mando Gang rekrutiert sich aus den verzweifelten Jugendlichen des Barrio. Im Hintergrund werden aber rein geschäftliches Interessen vertreten und so mischen die Mandos kräftig im Drogenhandel und der Protitution mit. Anführer der Mandos ist **Javier Pedro Peña**, der mit Maßanzug und gepflegtem Auftreten, so überhaupt nicht zwischen die normalen Gangmitglieder passt.

E MADAME ESTELLE

Madame **Estelle Meunier** leitet ihren Erotik-Club und ihre Mädchen zwar mit strenger Hand, kümmert sich aber auch um ihre Gesundheit und ihren Schutz. Die Dienstleistungen reichen von schnellen 180$ bis zu nachtfüllenden 2.000$.

F TAYLORS TAVERN

Taylor McClary hat seine Taverne im Stil eines irischen Pubs aufgemacht. Einen besseren Whiskey ist in Aurora nicht zu finden. Tayler verfügt über ausgesprochen gute Kontakte zu den beiden Gangs der Stadt, so dass die Taverne als neutrales Gebiet behandelt wird. Duch die Randlage kommen sogar Bürger aus den besseren Vierteln gerne mal hierher.

XENO-TECH

Außerirdische und legendäre Gegenstände, die nicht für Spieleraugen gedacht sind.

WAFFEN	TECH	WB	ANMERKUNG	MAGAZIN	PREIS
Laserblaster	II	+2	Ini +1, *Pistole*	10	*Unverkäuflich*
Laserkarabiner	II	+4	Ini +1, *Gewehr*	20	*Unverkäuflich*
Plasmablaster	III	+1**	GA-2, *Pistole*	∞	*Unverkäuflich*
Plasmakarabiner	III	+2**	GA-4, *Gewehr*	∞	*Unverkäuflich*
Plasmawerfer	III	+6**	GA-8, 5m Umkreis	∞	*Unverkäuflich*
Disruptor-Stab	III	+2	Jeder Treffer reduziert die PA um 1 bis auf Null	-	*Unverkäuflich*
Disruptor-Pistole	III	+4	Jeder Treffer reduziert die PA um 1 bis auf Null	12	*Unverkäuflich*
MBT-Pistole	I	+1*	Pistole	20	*Unverkäuflich*
MBT-Gewehr	II	+2*	Ini-2, GA-1, *Gewehr*	15	*Unverkäuflich*
MBT „Sniper“	III	+3*	Ini-4, GA-4, *Präzisionsgewehr*	12	*Unverkäuflich*
MBT-Kanone	III	+6**	Ini-6, GA-6, *Schw.Waffe*	5	*Unverkäuflich*
Schallstrahler „Zirpen“	I	+1	Ini +1, GA-1, *Pistole*	35	*Unverkäuflich*
Schallkarabiner	II	+3	Ini -2, GA-2, *Gewehr*	20	*Unverkäuflich*
Schall-Projektor	III	+5	Ini -3, GA-8, 5m Umkreis	8	*Unverkäuflich*
Dazzler	I	+0	Rd. Blindheit anstatt Schaden	5	*Unverkäuflich*
Atlanter Kampfklingen	II	+2	Mit *waffenlosem Nahkampf* nutzbar	-	*Unverkäuflich*
Atlanter Schwert	II	+2	GA-2	-	*Unverkäuflich*
Atlanter Ritualschwert	III	+3	GA-3	-	*Unverkäuflich*
KW-Messer	I		KW-Monofilament, GA-1	-	*Unverkäuflich*
KW-Schwert	I		KW-Monofilament, GA-1	-	*Unverkäuflich*
Nadlergewehr	II	+2	Ini-1, GA-1, Gewehr	8	*Unverkäuflich*
Schrot-Nadler	II	+3	Ini-2, GA-2, *Flinte*	4	*Unverkäuflich*
Unterarm-Nadler	III	+1	GA-1, Verbergen+3, *MP*	15	*Unverkäuflich*
Maschinen-Nadler	III	+3	Ini-2, GA-2, *Sturmgewehr*	30	*Unverkäuflich*
* Ladehemmung bei Patzer ** unbrauchbar nach Patzer (bis Reparatur)					

OPTION	TECH	ANMERKUNG	PREIS
EMP-Härtung	I	Schutz vor EMP-Effekten, erfordert Lasertech I	+75%

GRANATEN	TECH	WB	ANMERKUNG	PREIS
EMP-Granate	II	+0	Ø 5m, EMP-Schock, erfordert Lasertech I	*Unverkäuflich*

RÜSTUNGEN	TECH	ANMERKUNG	PREIS
Atlanter Rüstung	II	PA+2, AU+1	*Unverkäuflich*
Atlanter Ritualrüstung	III	PA+4, AU+2	*Unverkäuflich*
ΛI-HUD	I	PA+1, Funk 20km, Wahrnehmung+1 [A]	*Unverkäuflich*
ΛI-Helm ARM-II	II	Wie *ΛI-HUD* & Schiessen+1 [A]	*Unverkäuflich*

ΛI-CAC Vollhelm	III	Wie *ΛI-HUD* & Schiessen+1, Ini+2 [A]	*Unverkäuflich*
ΛI-Polymer-Rüstung	I	PA+2 [F, C]	*Unverkäuflich*
ΛI-Hydrogestützter Anzug	II	PA+3, BE+2 [A,F]	*Unverkäuflich*
ΛI-Exoskelett LI-X-III	III	Wie *ΛI-CAC Vollhelm;* PA+4, ST+2, HÄ+2 [A, C]	*Unverkäuflich*
Pazûr, Panzer - leicht	II	PA+2, Heimlichkeit +2	*Unverkäuflich*
Pazûr, Panzer - schwer	II	PA+4, Heimlichkeit +2, Laufen -1m	*Unverkäuflich*
Architheutoider Harnisch - leicht	III	PA+1, Laufen -1m	*Unverkäuflich*
Architheutoider Harnisch - schwer	III	PA+3, Laufen -1,5m	*Unverkäuflich*
Schildgenerator, leicht	II	PA+1	*Unverkäuflich*
Schildgenerator, schwer	III	PA+2	*Unverkäuflich*

OPTION	TECH	ANMERKUNG	PREIS
Aquatic-Modul [A]	II	abzugsfreier Einsatz unter Wasser	+25%
Flugmodul [F]	II	einfacher Flugeinsatz (Manöver wie Laufen)	+100%
Adaptive Oberfäche [C]	II	PA+1, Heimlichkeit +2 (*alle Umgebungen*)	+75%
EMP-Härtung	I	Schutz vor EMP-Effekten	+75%

AUSRÜSTUNG	TECH	ANMERKUNG	PREIS
Aura-Scanner	II	-	*Unverkäuflich*
Universalübersetzer	II	Verständigung aller irdischen Sprachen	*Unverkäuflich*
„Grauen"-Stimpack	II	Heilt 10 LP, sofort	*Unverkäuflich*
Antimaterie-Batterie	III	-	*Unverkäuflich*
Pazûr-Sklavenband	II	Einem Opfer umgelegt, muss dieses Befehle ausführen. (Widerstehen: GEI+VE-4)	*Unverkäuflich*
Alien-Nahrung	I	In der Regeln für Menschen nicht zu verdauen.	*Unverkäuflich*

ANTIMATERIE-BATTERIEN

Batterien, die von der extrem seltenen Substanz gespeist werden, können mit etwas technischem Verständnis in jedes normale technische Gerät verbaut werden. Diese Batterien besitzen ein nahezu unendliche Lebensdauer.

ARCHITHEUTOIDE-TECHNOLOGIE

Anderes als alle anderen Kulturen der Ausserirdischen werden die Waffen, Rüstungen und Gegenstände der Architheutoiden nicht im herkömmlichen Sinne gebaut, sondern es handelt sich um gewachsene Organismen. So bilden gezüchtete Krustentiere mit Ihren Panzern die Harnische der marinen Außerirdischen bzw. Schallwaffen erzeugen Ihre Vibrationen vergleichbar mit den Knallenkrebsen (*Alpheus distinguendus*).

ATLANTER-TECHNOLOGIE

Waffen, Rüstungen und Artefakte aus der alten atlantischen Kultur sind ebenso selten wie mächtig. Gespießt werden sie von einer unbekannten Energieform, welche sich auch mit modernsten Mitteln nicht mehr reproduzieren lässt. Eine besondere Eigenschaft der Atlantischen Technologie die die Genom-

Sicherung, so dass nur Atlanter diese Gegenständer verwenden können, andernfalls haben die Gegenstände oftmals heimtückische Sicherungen, wie Stromstöße oder Gifte um sich zu schützen. Durch entsprechende Forschung, kann den Gegenständen aber ein fremdes Genom vorgegaukelt werden.

DAZZLER

Dazzlerwaffen versuchen mit frequenz-variierenden Lichtblitzen den Sehnerv des Gegners zu überlasten, was zu einer zeitweisen Erblindung führen kann.

DISRUPTORWAFFEN

Die Disruptortechnologie setzt darauf, dass die molekulare Struktur des beschossenen Gegenstands oder Opfers zerstört wird. Dadurch richten diese Waffen gerade gegen ungerüstete Gegner verherrende Schäden an, während Rüstungen nach und nach zerstört werden.

EMP

Der EMP – Elektromagnetischer (Im)Puls –ist ein kurzzeitiger Breitband-Impuls elektromagnetischer Strahlung.
Im Wirkungsbereich sind alle elektrische Geräte (PCs, Handys, Fahrzeuge, Energiewaffen) betroffen. Bei 1-10 auf W20 fallen diese bis zu einem Neustart aus.

KARL WETEKAM-MONOFILAMENT

Die Firma Karl Wetekam aus Deutschland hat bereits im Jahr 2000 erste Experimente für die Entwicklung von Monofilament-Waffen im Auftrag des gemeinsamen europäischen Geheimdienstes aufgenommen. Klingenwaffen, die mit diesem speziellen Überzug hergestellt werden, besitzen eine mit herkömmlichen Mitteln nicht zu erhaltene Schnittkraft (GA-1). In der Regel handelt es sich Prototypen oder Einzelstücke.

LASERWAFFEN

Laserwaffen müssen nicht zwingend außerirdischen Ursprungs sein, sondern auch auf der Erde sind bereits erste Experimentalwaffen im Einsatz. Diese Waffen haben oftmals eine sehr hohes Schadenspotential, aber nur geringe Schusszahlen.

MB-TECHNOLOGIE

MBT ist die Abkürzung für Magnetische Beschleunigungs-Technologie. Eine Weiterentwicklung der Nadlertechnologie. Hier werden mechanische Einflüsse durch den Einsatz von sich schnell bewegenden Magnetfeldern ausgeschaltet. Nachteil der MBT-Waffen ist der Bedarf an Munition und das recht hohe Gewicht der Waffen.

NADLERTECHNOLOGIE

Die Nadltertechnologie umfasste Waffen, die kleine oder große Pfeile mit Hilfe eine Feder- oder Spannmechanismus verschiessen. Großer Vorteil dieser Technik, ist das die Projektile unter Wasser eine gerade Linie beschreiben und nicht wie normale Patrone trudeln. Die einfachste Form der Nadler sind Taucherharpunen, moderne Techniken setzen dagegen auf deutlich kleine und schnellere Projektile.

PLASMAWAFFEN

Ultrahoheerhitztes Plasma in Waffenform zu verschießen ist bislang nicht auf der Erde gelungen, umso wertvoller sind die wenigen Exemplare, die aus UFOs gerettet werden konnten. Plasmawaffen haben durchschnittlichen Schaden, ignorieren aber nahezu jede Rüstung und werden immer durch Antimaterie-Batterien betrieben. Kehrseite der Technologie ist die hohe Empfindlichkeit und Ausfahlrate. Als Bordwaffen sind Plasmawaffen nur auf UFOs im Einsatz, da die Anforderung an die Kühltechnik gigantisch sind. Innerhalb der Atmosphäre benötigen diese lange Abkühlzeiten.

ULTRASCHALL-TECHNOLOGIE

Übliche Bezeichnung für Waffen, die mit dUS (directed ultrasonic) ausgerüstet sind. Diese munitionsfreien Waffen setzen vollständig auf den durch Schallwellen im Wasser unglaublich schnell und weit zu übertragenden Druck. Diese Technologie wurde erstmals mit dem Auftauchen der Architeuthoiden entdeckt.

UFOS

Durch die Weiten des Alls kommt man nicht in schwerfälligen Gefährten, sondern nur mit der aktuellen Hochtechnologie. Im Kapitel „UFOs“ werden sowohl unbekannt Flugobjekte (UFO) als auf unbekannte submarine Objekte (USO) vorgestellt.

Die hier beschriebenen UFOs sind eher als Typen zu verstehen. So sieht ein Aufklärer der Grauen anders aus als einer der Pazúr, hat aber grundsätzlich die gleichen Charakteristika.

Wie auch bei den irdischen Fahrzeugen (siehe Seite 57) haben alle UFOs bestimmt Eigenschaften, die als Icons dargestellt werden. Über die bekannten kommen dazu:

Xenotech: Dieses Fahrzeug erfordert die Forschung „*Ufotechnologie*“ zum Reparieren. Nachbau ist nicht möglich.

UFO-REGELN

SCHÜTZEN

Jeder lebende Schütze kann eine Waffe abfeuern, d.h. 4 Schützen könnten bspw. 4 Waffen pro Runde abfeuern, insofern so viele an Bord sind. Überzählige Schützen dienen als Ersatz für Gefallene.

GLÜCKSTREFFER

Wenn ein UFOs einen ***Immersieg*** erleidet, wird zusätzlich auf der unteren Tabelle ein kritisches Ergebnis ausgewürfelt.
Dies soll die empfindliche Technik widerspiegeln und den irdischen Kräfte eine höhe Chance einräumen. So oder so benötigt man aber oftmals mehrere Abfangjäger und ein Quäntchen Glück, um ein UFO vom Himmel zu holen.

W20	Ereignis
1	**Antriebstreffer** – Absturz
2-3	**Antriebstreffer** – Zur Landung gezwungen
4-6	**Antriebstreffer** – ½ Geschwindigkeit & Laufen
7	**Geschütztreffer** – vernichtet eine zufällige Waffe
8-10	**Zielsystem getroffen** – -2 auf Schiessen
11	**Zielsystem vernichtet** – -8 auf Schiessen
12-14	**Stabilisator getroffen** - -2 auf Ini
15	**Stabilisator vernichtet** – Ini 0
16-18	**Lebenserhaltung** – ein zufälliges Besatzungsmitglied stirbt.
19-20	**Glückstreffer** – Schaden x2

UFOS ERBEUTEN

UFOs können von den Spielern erobert werden und mit den entsprechenden Kenntnissen auf repariert werden. Beschädigte Waffen können gegen irdische Waffen ausgetauscht werden. Hier sollte darauf geachtet werden, dass es sich um ähnlich große Systeme (SL-Entscheidung) handelt.

UFOWAFFEN

Typ	WB	GA
Leichter Laser	WB+4	GA-5
Schwerer Laser	WB+8	GA-5
Überschwerer Laser	WB+10	GA-5
Leichtes Plasma *	WB+1	GA-6
Schweres Plasma *	WB+3	GA-9
Überschweres Plasma*	WB+5	GA-12

** Abkühlzeit 12 Runden in der Atmosphäre*

USOWAFFEN

Typ	WB	GA
Antipersonen dUS	WB+2	GA-0
Leichter Schallwerfer	WB+2	GA-3
Schwerer Schallwerfer	WB+5	GA-5
Überschwerer Schallwerfer	WB+8	GA-5

KLEINER AUFKLÄRER

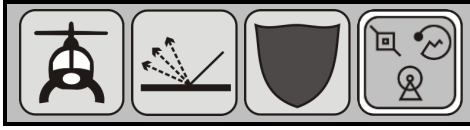
Diese Einsitzer dienen gewöhnlich nur kurzen Aufklärungsflügen oder Spionageeinsätzen. Auf Grund der fehlenden Bewaffnung und geringen Reichweite, sind diese selten weit von einem Stützpunkt entfernt.

Besatzung: 1 / 0 / 0
Max.Speed.: 1.100km/h (Luft)

KÖR:	**10**	**AGI:**	**12**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
	Panzerung +2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



MITTLER AUFKLÄRER

Baugleich wie der Einsitzer,allerdings wurde hier schon ein kleine Waffe verbaut, was auch einen Schützen nötig macht. Der berühmte Rosswell-Vorfall passierte mit einem mittleren Aufklärer der Grauen.

Besatzung: 1 / 1 / 0
Max.Speed.: 1.200km/h (Luft) / Mach1

KÖR:	**14**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Leichter Laser	Panzerung +2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

GROSSER AUFKLÄRER

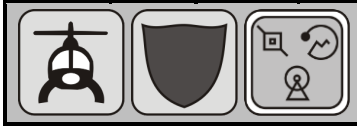
Große Aufklärer haben schon größen von bis zu 15 Durchmesser, um darin Soldaten, Wissenschaftler oder andere Passagiere schnell an einen anderen Ort verbringen zu können.

Besatzung: 1 / 1 / 2
Max.Speed.: 1.350km/h (Luft)

KÖR:	**20**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Leichter Laser Leichtes Plasma *	Panzerung +2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



ENTFÜHRER

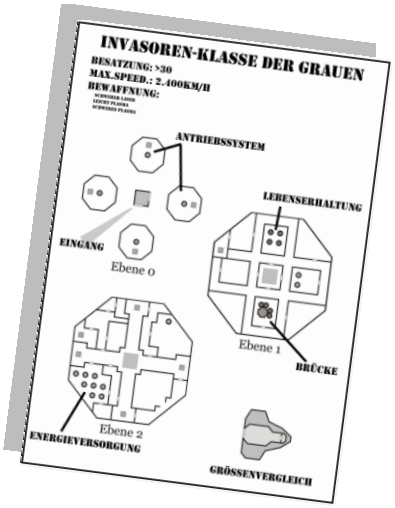
Entführer haben an Bord meistens wissenschaftliches Personal, um entführte Wesen gleich untersuchen zu können.

Besatzung: 2 / 1 / 10
Max.Speed.: 2.000km/h (Luft)

KÖR:	**28**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Schwerer Laser	Panzerung +4

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



ERNTER

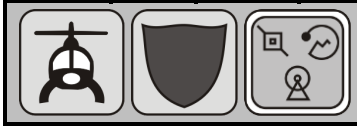
Ernter sind bereits dreistöckige UFOs, die vornehmlich dem Einsammeln von Nahrungsmitteln oder anderer Ressourcen gewidmet sind.

Besatzung: 2 / 2 / 20
Max.Speed.: 2.150km/h (Luft)

KÖR:	**30**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Schwerer Laser Leichtes Plasma *	Panzerung +4

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



UNTERSTÜTZUNGSSCHIFF

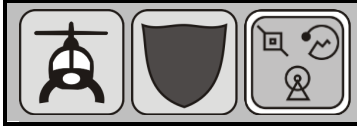
Unterstützungsschiffe verfügen selber kaum über nennenswerte Waffen, was sie zu leichten Opfern macht. Diese riesigen Schiffe transportieren alle Waren, die Alien brauchen können vom Heimatplaneten oder zwischen den Basen.

Besatzung: 2 / 1 / 10
Max.Speed.: 1.600km/h (Luft)

KÖR:	**28**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Schweres Plasma *	Panzerung +5

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



INVASIONSSCHIFF

Invasoren verzichten auf jegliche Tarnung und dienen dem gezielten Angriff von Basen und Städten. Aus ihren Toren können sich ganze Horden von Soldaten ergießen.

Besatzung: 3 / 4 / 30
Max.Speed.: 2.400km/h (Luft)

KÖR:	**38**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Schwerer Laser Leicht Plasma * Schweres Plasma *	Panzerung +2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

MUTTERSCHIFF

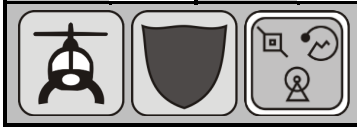
Eine Untertasse von 30m Durchmesser und hoch wie mehrstöckiges Haus – dies sind die Mutterschiffe der Aliens. Hier ist alles zu finden, was das Forscherherz begehrt, nur leider ist auch dies schwer bewaffnet. Nicht selten findet man an Bord eines Mutterschiffs auch die höchstentwickelsten Typen einer Spezies.

Besatzung: 4 / 10 / 86
Max.Speed.: 2.500km/h (Luft)

KÖR:	**40**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Überschw. Plasma * 4x Schwere Laser	Panzerung +6

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



BEOBACHTER

Diese kleinen Aufklärer sind für lediglich eine Person ausgelegt und durch die Größe von 2-3m kaum für menschengroße Wesen geeignet. Besonders zur schnellen Überbrückung weiter Distanzen und zum Auskundschaften werden die unbewaffneten Kleinst-USOs eingesetzt.

Besatzung: 1 / 0 / 0
Max.Speed.: 144 km/h (Wasser)

KÖR:	**20**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
	Panzerung +2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

ESKORT-KLASSE

Auch wenn Eskort-Klasse schon recht groß klingt, handelt es sich dabei lediglich um kleine bewaffnete Jäger, die unterseeische Basen und größere Verbände schützen sollen. Anders als die meisten kleinen USOs ist die Eskort-Klasse auch flugfähig.

Besatzung: 1 / 1 / 0
Max.Speed.: 126 km/h (Wasser)

KÖR:	**20**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Leichter Schallwerfer	Panzerung +3

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

KREUZER

Die Kreuzer-Klasse ist in Größe und Bewaffnung vergleichbar mit den U-Booten des Barrakuda-Typs. Neben Piloten und Schützen können auch Besatzungsmitglieder zum Einsatzort gebracht werden. Lediglich in der Höchstgeschwindigkeit ist es dem optimierten U-Boot unterlegen.

Besatzung: 2 / 1 / 3
Max.Speed.: 102 km/h (Wasser)

KÖR:	**20**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Schwerer Schallwerfer	Panzerung +3

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

SCHWERER KREUZER

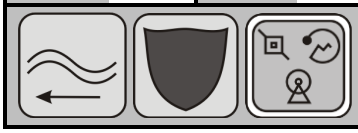
Schwere Kreuzer kommen besonders beim Angriff auf küstennahe Orte oder Schiffe zum Einsatz. Mit gezielten Schüssen auf das Antriebssystem werden die Opfer zu meist manövrierunfähig geschossen, um dann beim Entern leichteres Spiel zu haben. Diese Schiffklasse wird gerne auch von großen unterseeischen Wesen begleitet.

Besatzung: 2 / 1 / 10
Max.Speed.: 114 km/h (Wasser)

KÖR:	**20**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
2 Antipersonen dUS Schwerer Schallwerfer	Panzerung +4

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



JÄGER-KLASSE

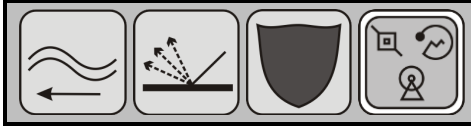
Jäger sind auf das Aufspüren und Vernichten von feindlichen Verbänden spezialisiert. Die Besatzung beschränkt sich hauptsächlich auf Piloten und Schützen, so dass eine Übernahme anderer Schiffe nicht ohne Begleitfahrzeuge stattfinden kann. Die spezielle, organische Struktur der Außenwand macht ein Aufspüren dieser Schiffsklasse besonders schwer und damit gefährlich.

Besatzung: 2 / 4 /2
Max.Speed.: 135 km/h (Wasser)

KÖR:	**20**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Leichter Schallwerfer Schwerer Schallwerfer Überschw. Schallwerfer	Panzerung +3

GH:	-	GK:	ri	EP:	-



VERSORGUNGSKREUZER

Versorgungsschiffe sind Riesen der Meere und durchaus vergleichbar mit den großen Frachtern. Der Transort von Material, aber auch kleinerer USOs liegt in der Aufgabe dieser Schiffsklasse.

Besatzung: 2 / 1 / 10
Max.Speed.: 78 km/h (Wasser)

KÖR:	**20**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
Antipersonen dUS	Panzerung +2

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

KAMPFSCHIFF

Kampfschiffe mit Ihrer besonders starken Bewaffnung sind die größte Bedrohung unterseeischer Verteidiger. In der Regel sind diese Giganten nur durch Glückstreffer zu bezwingen.

Besatzung: 5 / 6 / 20
Max.Speed.: 84 km/h (Wasser)

KÖR:	**20**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
2 Antipersonen dUS 2 Leichter Schallwerfer	Panzerung +6

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

DREADNOUGHT

Nicht selten werden aufgetauchte Dreadnought mit kleinen Inseln verwechselt. Was auch nicht weiter verwunderlich ist. Glück dem Seemann, des Kapitän die tückischen Küstengewässer lieber gleich meidet. Die größe Bekannte Ansammlung von dieser Schiffsklasse war der sogenannte Bermuda-Schwarm mit gleich drei Dreadnoughts und dutzenden Begleitschiffen.

Besatzung: 4 / 10 / 45
Max.Speed.: 60 km/h (Wasser)

KÖR:	**20**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

Bewaffnung	Panzerung
5 Antipersonen dUS 2 Leichter Schallwerfer Schwerer Schallwerfer Überschw. Schallwerfer	Panzerung +6

GH:	-	GK:	ri	EP:	-

SPIELLEITER-TIPPS

Die Aufgabe des Spielleiters kann in DS-X ein ganz klein wenig anders ausfallen, als in einem typischen DungeonCrawler wie **DungeonSlayers**. Lass Dich davon aber nicht abschrecken, mit deinen Mitspielern spannende Abenteuer zu erleben.
Im Folgenden findest Du einige Tipps, die es vielleicht erleichtern und Frust vermeiden.

BEHARRE NICHT AUF DEINEM PLAN

Gerade in DS-X geht es viel ums Planen, Recherchieren und Rätseln. In aller Regel halten sich Spieler nie an den Plan, sondern versuchen einen eigenen Weg. Versuche nicht die Spieler mit Gewalt auf deinen Weg zu zwingen, in dem alle anderen Weg verstellt sind (typische Beispiele wäre unknackbare Türen, störrische Gesprächspartner oder ähnliches). Wenn ein Spieler eine tolle oder auch mal schwachsinnige Idee hat, nimm diese auf und sage stattdessen „Ja, und…“ – spinne die Idee einfach konsequent weiter. Aber nicht jede Konsequenz muss auch erfreulich sein.

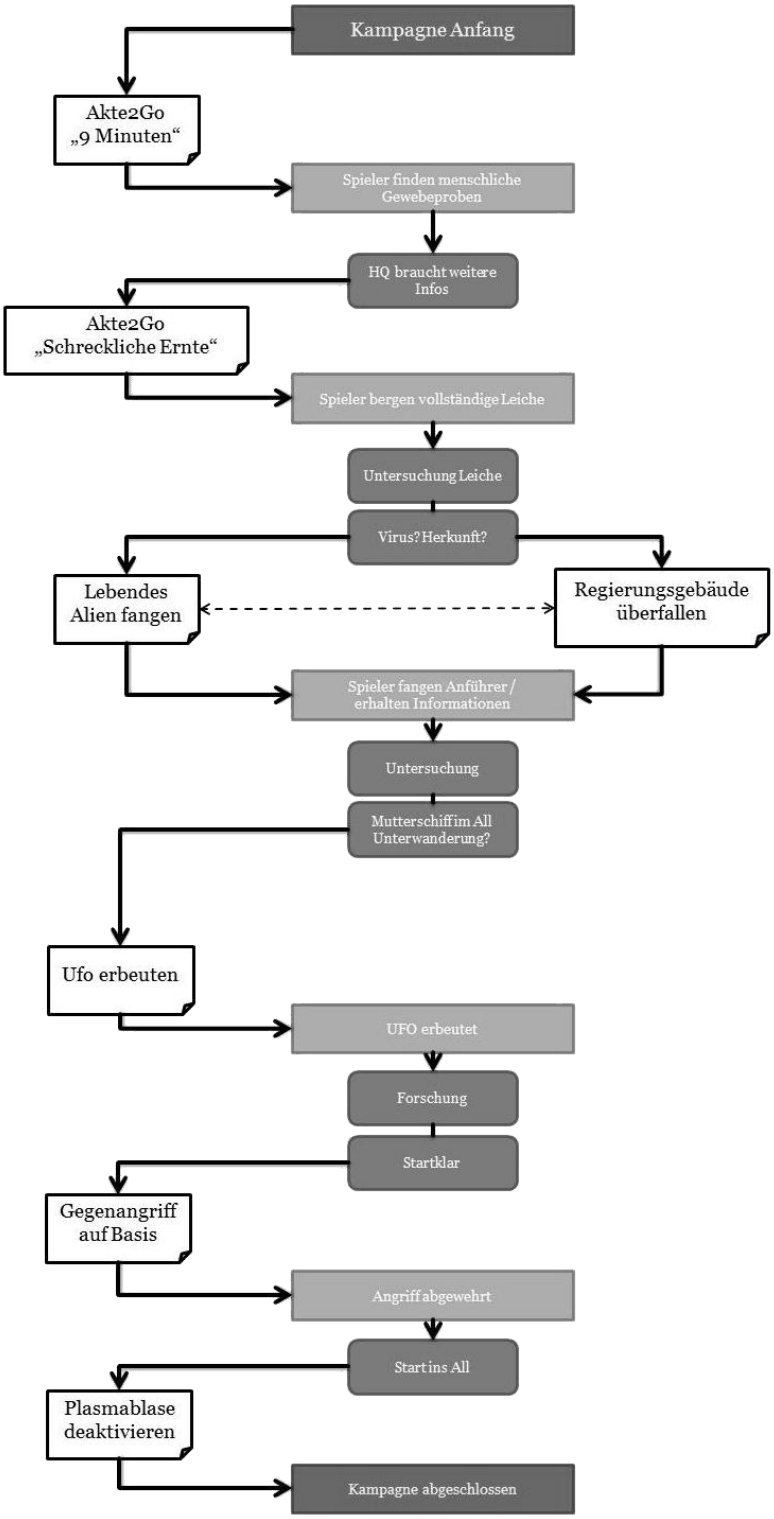
ACHTE AUF VERBORGENDE WÜNSCHE

Spieler haben Erwartungen, ohne dass es Ihnen bewusst oder Dir mitgeteilt werden muss. Achte doch einfach mal auf die Ausrüstungsliste, die verrät schon sehr viel. Wer einen Dietrich einpackt erwartet eine Tür zum Knacken, schwere Waffen erwarten heftige Gegner und der Laptop dient sicherlich nicht dazu um hip zu wirken. Wer sein Werkzeug einsetzen kann ist schnell ein glücklicher Spieler.

HALTE, WAS DU VERSPRICHST

In der Regel versprechen wir als SL viel ohne es zu merken, bauen damit aber Erwartungen auf, die unterschwellig zu Frustration führen können. Es geht dabei nicht um einen geplanten Betrug, wie einen Auftraggeber, der der Belohnung nicht nachkommen will – das ist durchaus ein Storyhook zu einem neuen Abenteuer. Stattdessen schürt der SL bspw. die Situation, dass die Helden eine Heldentat angekündigt bekommen, diese aber nicht erfüllen können. Erwähnst Du z.B. eine uneindringliche Festung, so will diese Festung auch eingenommen werden und nicht nur leer im Raum stehen, um ein sinnfreies Hindernis zu bilden. Erhalten die Spieler ein großes Spesenkonto, weil dieses aufgebraucht werden und die Keycard, die beim überwältigten Wachmann gefunden muss doch in irgendein Schloss passen.
Das legen falscher Spuren ist und bleibt natürlich erlaubt.

KAMPAGNE „OFFENBARUNG“



Die Kampagne „Offenbarung“ bietet den Spielern über einen Zeitraum von gut 9 Monaten eine Rahmenhandlung, die vom ersten Auffinden gefährlicher Gewebeproben über die Entdeckung der globalen Bedrohung bis zur Zerstörung des Mutterschiffs in seiner Umlaufbahn.

Die Akten können durchgehend gespielte werden, aber auch von anderen Abenteuern unterbrochen werden. Jede Akte ist mit einem Datum versehen, so dass für Forschungen und Produktionen ein grober Zeitrahmen gegeben ist.

„9 MINUTEN“

FÜR 3-4 SPIELER DER STUFE 1

In den Bergen westlich von Chernivtsi / Ukraine gab es vor weniger als 48 Stunden einen Zwischenfall von Gedächtnisverlust. Wären es nicht die bekannten 9 Minuten, wären wir nicht aufmerksam geworden.
Besuchen Sie das betroffene Dorf und untersuchen Sie den Vorfall!
Nachdem die Spieler ihre Ausrüstung zusammengesammelt haben, werden sie in die Ukraine geflogen. Per Mietwagen geht es in die knapp 150km entfernten Berge und nach Wyschnyzja.
In Befragungen der betroffenen Personen können die Spieler erfahren, dass alle im Wald gewesen sind, als Holzarbeiter, Kräutersammlerin oder zur Schäferstunde. Allen gemeinsam ist, dass sie plötzlich das Bewusstsein verloren haben und dann genau 9 Minuten später wieder aufgewacht sind. Lediglich die Freundin eines jungen Mannes ist verschollen geblieben.
Wenn die Spieler sich auf die Suche nach dem „Tatort“ machen, können sie Brandspuren und abgeknickte Äste im Kronenbereich der Bäume finden. Auch die radioaktive Strahlung ist deutlich über dem normalen Niveau. Von einer erhöhten Position oder mit einer Bemerken-Probe erkennen die Spieler einen ungewöhnlichen Geruch in der Luft. Dieser rührt von der Kühlflüssigkeit des UFOs her. Beim Verfolgen des Geruchs finden sie die in einen Berghang gestürzte „Untertasse“. Wenn Langeweile aufkommt, kann z.B. ein Bär oder eine Graue Drohne angreifen.
Die Untertasse ist nur leicht beschädigt, die Spieler können an der Unterseite eine Lucke finden, um so den Eingangsbereich ❶ zu betreten.

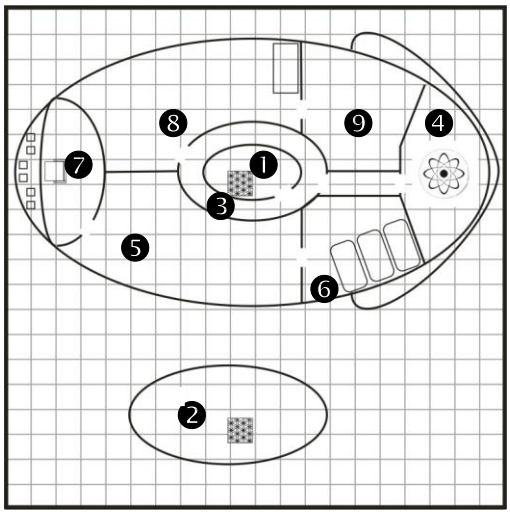
Innerhalb des UFOs herrscht eine aggressive Atmosphäre, so dass alle Wesen ohne Atemschutz -1 auf alle Proben erhalten.

❷Lebenserhaltungssysteme des Raumers. Zugang über Leiter. Kann mit einer technischen Probe repariert werden, was die Atmosphäre innerhalb von 5 Minuten wiederherstellt.

❸Enger Gang, teilweise beschädigt.

❹Maschinenraum, nachdem die schwere Tür geöffnet wurde. Müssen alle Spieler gegen Strahlungsschaden würfeln. (KÖR+HÄ+PA) gegen 5. Hier sind 2 Laserbatterien zu finden.

❺Aufenthaltsraum, 2 Graue Drohnen sind in diesem Raum. Ohne Anführer tun sie nichts, greifen aber an, wenn angegriffen.



❻Schlafkammer mit drei Liegen. Die Tür ist beim Absturz verzogen, kann aber aufgebrochen werden. Im Inneren wartet ein Grauer Soldat. In einer versteckten Lade befindet sich ein leerer Laserblaster.

❼Kanzel, toter Pilot. Hier kann die Steuereinheit (UFO-Bauteil) zur Erforschung geborgen werden.

❽Labors. 2 Wissenschaftler. Diese greifen sofort an. In den Schränken finden sich zwei „Grauen“-Stimpacks.

❾Zelle, weibliches Opfer. Lebend, wird aber nicht gehen, solange noch Gegner da sind.

Nach der Rettung erhalten die Spieler 1.000$ Einzelprämie und 150.000$ HQ-Budget, sowie 100 EP.

Der Freund des Opfers, wenn bekannt, gibt den Spielern einen Talisman.

„GRAUSAME ERNTE“

FÜR 3-4 SPIELER DER STUFE 3

In unserer letzten Mission konnten wir einige ungewöhnliche Gewebeproben sicherstellen. Sie waren definitiv menschlichen, aber von irgendetwas maßgeblich geschädigt. Darüber müssen wir mehr erfahren.

Nur kurze Zeit später wird über München, Deutschland, eine UFO-Landung gemeldet.

Untersuchen Sie das Raumschiff, eliminieren Sie alle Bedrohungen und versuchen Sie weitere Informationen zu bergen.

Bei dem gelandeten Raumer handelt es sich ein ein Schiff der Ernter-Klasse, welches beim Zengermoos (ca. 25 NO von München) gelandet ist.

Die Situation zeigt, dass der Ernter auf einer kleinen Lichtung mitten im Wald gelandet ist, um von dort aus ein nahegelegenes Dorf zu überfallen.

Durch den Wald können sich die Spieler anschleichen. Die große Mehrzahl der Außerirdischen in auf Tour. Ebene 0 des Ernters entspricht der Beschreibung im Anhang. Hier ist lediglich eine **Graue Drohne** zu finden.

EBENE 1

❶ Aufenthaltsraum. Hier befinden sich derzeit keine Aliens. Allerdings findet man eine Portion Xeno-Nahrung (Gift trotzen oder 3 LK Schaden)

❷ Laborbereich mit 6 Gefängnisröhren. Ein zweien befinden sich isolierte (eingesponnen) menschliche Leichen (Ziel der Mission). Außerdem in lebender Pazûr-Söldner (aggressiv) und ein lebender Replikant (unbewaffnet).

❸ Auf dem Labortisch liegt die geöffnete Leiche eines Lambda-Iota Soldaten. Daneben befindet sich seine ΛI-Polymer-Rüstung. Die Leiche ist infiziert und kann zur Ansteckung führen, wenn genauer untersucht (Gift trotzen oder Ansteckung).

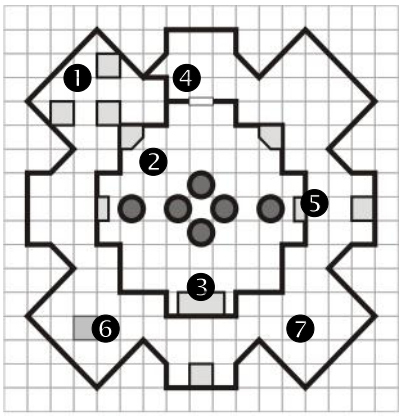
❹ Vor der Tür steht ein Grauer Soldat Wache. Dieser sehr aufmerksam und wird als erste Aktion Alarm auslösen.

❺ Untersuchungstisch. Hier liegt eine irdische Ausrüstung zur Untersuchung. AK-47 (zerlegt), 20 Schuss, SK-1 Weste mit Wald-Camouflage.

❻ Aufzug nach unten

❼ Hier warten zwei graue Wissenschaftler auf die Rückkehr der Entführer. Wenn möglich ziehen sie sich zurück in Richtung❹.

Sollte der Soldat bei ❹ den



Ebene 0

Alarm ausgelöst haben, so werden die Spieler auf dem Rückweg im Wald von gleicher Anzahl Drohnen und einem Soldaten erwartet.

Nach Abschluss der Mission können die Spieler die Leichen an das ΛI-Hauptquartier übergeben. Die Ergebnisse dauern aber etwas.

Gruppen-EP
Pro geborgener Leiche – 100EP
Geborgener ΛI-Leiche – 125EP

Spieler-EP
Mission – 100EP
Gegner EP/Spieler

Ansteckung
Sollte sich ein Spieler anstecken, so erleidet er -1 auf alle Proben. In dieser frühen Phase, kann die Krankheit aber innerhalb einer Woche Krankenstation geheilt werden.

Sollte der Zustand länger als eine Woche ignoriert werden, so tritt der Tod innerhalb von drei Wochen ein!

„DAS TESTAMENT DER A.M.H.“

Wie aus der Presse bekannt ist, wurde vor wenigen Tagen das Testament von **Anna Mitchell Hegdes** – ein Maya-Quipu - entziffert. Er anhält angeblich einen Hinweis auf den echten Kristallschädel, der nie aufgetaucht ist. Aufgabe der Spieler ist es, den Schädel zu sichern, bevor jemand anderes es tun könnte, wie bspw. die Tyle Bruderschaft oder der Atlantische Bund, der die 13 Schädel als „Nationalheiligtum“ betrachtet.

Nach dem Ausrüsten werden die Spieler umgehend nach **San Pedro Columbia in Belize** ausgeflogen.

Durch den tagtäglichen Touristenstrom ist es glücklicherweise leicht an **Lubaantun**, einer Maya-Ruine, heranzukommen, von dort ist es eine Wegstrecke von gut 3 Stunden durch den Urwald. Ein Führer ist schnellgefunden, augenscheinlich sind die Spieler nicht die ersten, die einen suchen.

Der Eingangsbereich des Stollens ist aufgebrochen worden.

❶ Auf der Kreuzung wartet ein Replikant der *Tyle Bruderschaft* und hält Wache. Er greift nicht automatisch an, hat aber Kampflärm gehört aus dem linken Stollen, wo seine Kameraden hin sind. Der rechte Stollen ist durch einen Mond gekenntzeichnet und durch Leuchtstäbe beleuchtet. Der Rechte durch eine Sonne und ist dunkel.

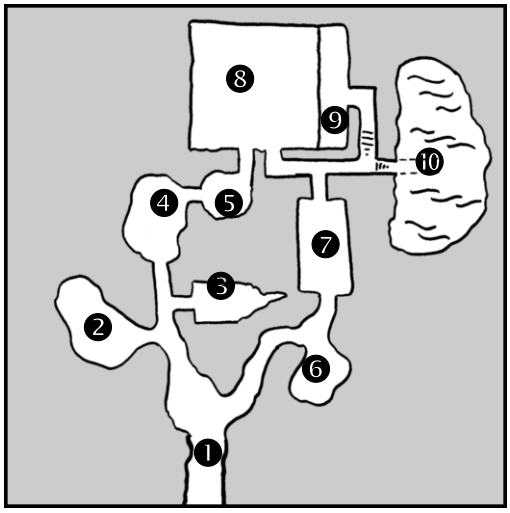
❷ Diese Nebenhöhle ist leer. Bis auf einen großen Bodenschalter (siehe ❼).

❸ Diese Höhle wurde nie voll ausgebaut. Enthält noch antikes Werkzeug (Axt, Hammer).

❹ Hier treffen die Spieler auf zwei Mitglieder der Tyle (wie Polizist). Diese sind auf der Flucht vor dem Massaker bei ❽. Sie werden nicht freiwillig halt machen.

❺ Die liegen die Leichen von 5 Tyles und einem Atlanter Soldaten. Der Kampf kann nicht lange her sein. Rüstungen sind zerstört. Waffen leergeschossen.

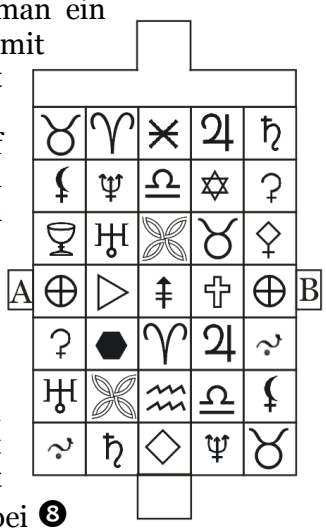
❻ In dieser Kammer befinden sich einige Amphoren, welche noch 5 Portionen Wundbalsam enthalten.



❼ Hier ist der Boden mit Symbolen bedeckt. Jedes Symbol mit etwas rundem löst eine Bolzenfalle (Schlagen 10) aus. Die Nischen A + B enthalten eine Goldfigur (je 2.000 $). Ohne das Gewicht schließt A die Südtür und B die Nordtür. Diese sind nur von ❷ aus zu öffnen.

❽ Großer Ritualraum, beleuchtet durch brenndendes Öl. Hier befinden sich ein Altanter Kultist und ein Atl. Soldat. Nach Besiegen ist der Schädel aber nicht zu finden. Auf der Galerie ist Licht zu sehen.

❾ Galerie – hier findet man ein provisorisches Lager mit Klapptisch. Davor steht Jahasiel, Sohn Sacharjas*, ein Atlanter Lord. Auf diesem stehen zwei Aquarien mit Alkohol. Im linken der echte Schädel, ist aber nicht sichtbar, da er in Alkohol durchsichtig wird. (Rechts eine sichtbare Fälschung). Er kümmert sich kaum um die Spieler, sondern tritt mit leerem durch eine Art Portal. Wenn die Atlanter bei ❽ noch leben kommen sie jetzt hoch.



❿ See mit unterirdischem Fluss nach draußen. Im Wasser lauert eine Riesenschlangen (GRW S.121)

Nach der gelungen Bergung erhalten die Spieler 2.000$ Einzelprämie und 75.000$ HQ-Budget, sowie 100 EP.

* Jahasiel, Sohn Sacharjas ist ein bekannter, aber recht junger und aufstrebender Atlanter-Lord und wird öfter noch auftauchen. Sein Auftritt und

seine Beschreibung darf dramatisch ausfallen.

Lord Jahasiel ist ein Telekinet der 15.Stufe und benutzt für seine Flucht „Zwillingssteine von Ayutthaya“.

ZWILLINGSSTEINE VON AYUTTHAYA

Zwillingssteine bilden jeweils ein zusammengehöriges, gleichaussehendes Paar von Steinen. Diese haben eine Größe von ca. 15cm und ein Gewicht von gut einem Kilo.
Werden beide Steine an einem Magienexus abgelegt, bildet sich zwischen beiden eine stabile Teleportation-Verbindung, die beliebig oft verwendet werden kann.

Durch die starken Schwingungen innerhalb eines Nexus besteht eine Chance von 1 auf W20, dass die Steine zerbrechen, wenn einer der beiden Steine aufgehoben wird.

Es ist nicht möglich einen Stein am anderen Ende der Verbindung zu heben.

LORD JAHASIEL

KÖR:	**7**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**10**
ST:	1	BE:	1	VE:	7
HÄ:	3	GE:	2	AU:	4

60	14	12	4.5	12	10

Bewaffnung	Panzerung
Atl. Ritualschwert* (WB+4, GA-2)	Atl. Ritualrüstung* (PA+4)

Zauber: 20 | Zielzauber: 13

Talente:
» Ausweichen I
» Schnelle Reflexe II
» Schütze I

» Bildung I
» Charmant II
» Meister s. Berufes I

» Telekinetisches Talent III
» Magieresistent I
» Zaubermacht II

GH:	7	GK:	no	EP:	320

Er vertraut besonders auf die Fähigkeiten: *Willen brechen, Kinetisches Schutzfeld, Kinetischer Schlag, Teleport und PSI-Schlag*

ANHÄNGE

Beutetabellen

Menschen, Zivil Seite: 102
Menschen, Kriminell Seite: 102
Menschen, Militär Seite: 103
Menschen, Selten Seite: 103
Außerirdische I Seite: 103
Außerirdische II Seite: 103
Außerirdische, Marine Seite: 103
UFOs Seite: 103

Baupläne

UFO: Ernter Seite: 102
UFO: Großer Aufklärer Seite: 102
UFO: Mutterschiff Seite: 103
UFO: Kreuzer Seite: 103
UFO: Schwerer Kreuzer Seite: 103

Kopiervorlagen

Charakterbogen Seite: 104

BEUTETABELLEN

BEUTETYPEN

In der Regel kann Beute oder Fundsachen in vier Kategorien sortiert werden:

- Nutzlos
- Gebrauchsgegenstände
- Verkaufswerte
- Forschungsvorteile

Während die ersten drei klar und bekannt sind, ist es bei der letzten Kategorie so, dass die Forscher des HQ aus diesen Funden Vorteile für die eigenen Erforschungen ziehen können. Dies kann von einem vollständigen Forschungsergebnis bis zu Forschungstagen (FT) reichen. Der entsprechende Gegenstand wird dabei „verbraucht“ und kann nur einmal verwendet werden.

Nutz ein Forscherteam z.B. einen Alien-Computer mit 10 FT, so kann die Forschung von *Waffentechnologie* (25 Tage) in 15 Tage erfolgen. Einige Gegenstände bringen nur Forschungstage für bestimmte Forschungszweige.

TABELLE MZ: MENSCHEN, ZIVIL

2W20	Beute
2	Edle Kleidung
3	Wünschelrute
4	Kipp-Flinte + 5 Schuss
5	Fernglas
6	Laptop
7-8	Adrenalin
9-10	USB-Stick (4GB)
11-12	2x Antidot
13-14	Audiorekorder
15-16	10x Acetylsalicylsäure
17-18	Schlüsselbund (Haus, Auto)
19-20	Abgenutzte Kleidung
21-22	Handy, Prepaid (Ladung: 20$)
23-24	Bargeld: 5W20 $
25-26	Wertloser Zettelkram
27-28	Smartphone (Wert: 100$)
29-30	Flasche Brandy (3x Alkohol)
31-32	Taser
33-34	Lederjacke
35	2x Verbandszeug
36	Bargeld: 500 $
37	Erste-Hilfe Kasten
38	Videokamera
39	Meth 2.0
40	Talisman (silbernes Kreuz)

TABELLE MK: MENSCHEN, KRIMINELL

2W20	Beute
2	AK-47 mit Langmagazin
3	3 Thermitlanzen
4	KW-Messer
5	Katana, zerlegbar
6	Schalldämpfer
7-8	Schockgranate
9-10	Integralhelm
11-12	Gefälschte Dokumente
13-14	Autoschlüssel... Wo ist die Karre?
15-16	Brechstange
17-18	Abgenutzte Kleidung, wertlos
19-20	Ungekannter Wohnungsschlüssel
21-22	2W20 Patronen
23-24	Bargeld: (5W20)x10 $
25-26	Schlagring
27-28	Laptop
29-30	Schließfach-Schlüssel (W20x100 $)
31-32	W20 Teilmantelpatronen
33-34	Schlagschutzweste
35	W20/2 x Verbandszeug
36	5x MDMA
37	Kippflinte, 10 Schuss
38	Edle Kleidung [S]
39	2x Avalanche
40	Koffer mit 10.000$ in bar

TABELLE MM: MENSCHEN, MILITÄR

2W20	Beute
2	Laser-Blaster, 10 Schuss
3	ΛI-Polymer-Rüstung [C]
4	M16 mit Trommelmagazin, voll
5	Nadlergewehr, 8 Schuss
6	W20/5 Splittergranaten
7-8	Dazzler, 5 Schuss
9-10	2 Rauchgranten
11-12	W20/4 Antidot
13-14	Autoinjektor
15-16	2x Adrenalin
17-18	Desert Eagle, W20 Patronen
19-20	Schnelllader, 6 Patronen
21-22	Kampfmesser
23-24	3W20 Patronen / 2 Magazine
25-26	W20/4 x Verbandszeug
27-28	Gasmaske
29-30	Smith & Wessen 60, 6 Schuss
31-32	3 leere Ersatzmagazine
33-34	Infrarotbrille
35	1x Prometheus-III
36	3x Cito-Sanitas
37	MBT-Pistole

38	Körperpanzer SN-42
39	AI-HUD [A]
40	Arctic Warfare AWF im Koffer

TABELLE M5: MENSCHEN, SELTEN

2W20	Beute
2	Plasma-Blaster
3	Zwillingssteine von Ayutthaya
4	Munitionskiste (1.000 Patronen)
5	2x Alpha-Psiolin
6	Steyr AUG 9mm A1, leer
7-8	Atlanter Kampfklingen
9-10	HK G11, 30 Schuss
11-12	Plexiglas-Schild
13-14	Kletterhacken-Gewehr
15-16	KW-Katana
17-18	Laservisier
19-20	Wünschelrute
21-22	W20/5 x 1000 $ in Diamanten
23-24	ABC-Schutzanzug + Gasmaske
25-26	Infrarotvisier
27-28	SPAS-15
29-30	Zielfernrohr, Jagd
31-32	Atlanter Rüstung
33-34	AK-47, leer
35	FN MAG, 100 Schuss
36	3x B.E.R.S.E.R.K.
37	Munitionskiste (W20 Granaten)
38	Anatomiestudie (3 FT Medizin)
39	Forschungsauszug (10 FT)
40	Forschungsbericht (fertiges Projekt)

TABELLE A1: AUSSERIRDISCHE I

2W20	Beute
2	Laserkarabiner, leer
3	
4	
5	Rüstungslegierungen (3 FT Rüstung)
6	Laserblaster, 20 Schuss
7-8	
9-10	Pazûr-Sklavenhalsband
11-12	
13-14	
15-16	
17-18	
19-20	2 Grauen-Stimpacks
21-22	W20 Graue Nahrung
23-24	5W20 Graue Währung
25-26	Erbeutete Knochen, menschlich
27-28	W20/5 Laserbatterien
29-30	
31-32	Grauer Taschencomputer (5 FT)
33-34	
35	
36	
37	
38	Aurascanner
39	Universalübersetzer
40	Schwerer Schildgenerator

TABELLE A2: AUSSERIRDISCHE II

2W20	Beute
2	Grimoire (Forschung, Kultur: Pazûr)
3	
4	Pazûr-Klauen, Paar
5	Pazûr-Panzerung, schwere
6	
7-8	
9-10	
11-12	
13-14	
15-16	
17-18	
19-20	
21-22	W20 x 5 Außerirdische Währung
23-24	3W20 Alien-Nahrung
25-26	Wertlose Steine o.ä. Material
27-28	
29-30	Pazûr-Klauen, Einzel
31-32	
33-34	
35	Pazûr-Panzerung, leichte
36	
37	Pazûr-Sklavenhalsband
38	Unterarm-Nadler
39	
40	

TABELLE A3: AUSSERIRDISCHE, MARINE

2W20	Beute
2	Biotisches Rohmaterial (5 FT)
3	Universalübersetzer
4	Archi.-Harnisch, leicht
5	Unterarm-Nadler
6	
7-8	
9-10	
11-12	
13-14	
15-16	Schallstrahler
17-18	
19-20	W20 x 10 Außerirdische Währung
21-22	2W20 Alien-Nahrung
23-24	Wertlose Muscheln und Krustentiere
25-26	Aura-Scanner
27-28	Schall-Projektor
29-30	
31-32	
33-34	
35	Schallkarabiner
36	
37	
38	Archi.-Harnisch, schwer
39	Maschinen-Nadler
40	Grimoire (Forschung, Kultur: Marine)

TABELLE U7: UFOS

2W20	Beute
2	
3	
4	
5	
6	
7-8	
9-10	
11-12	
13-14	
15-16	
17-18	
19-20	
21-22	
23-24	
25-26	UFO-Geschützstand (3 FT Waffen)
27-28	UFO-Navigation (5 FT Fahrzeuge)
29-30	
31-32	
33-34	
35	
36	
37	
38	
39	
40	

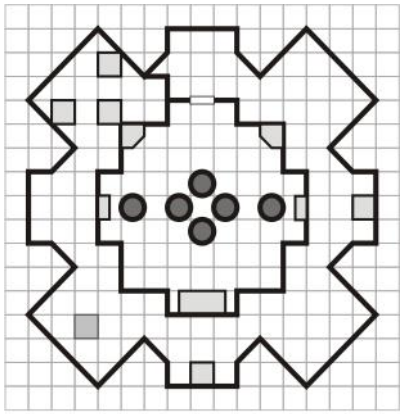
DS-X KRITWERK

ENERGIE-WAFFEN

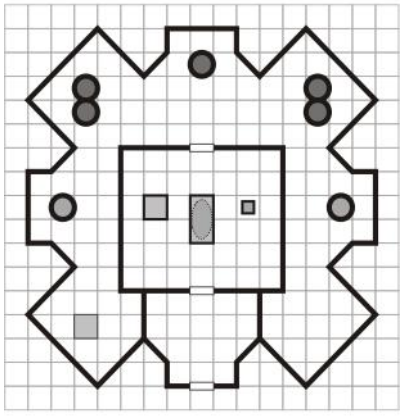
WURF	KÖRPER	KOPF
1-2	Direkter Brusttreffer! Rüstung wird nutzlos.	Knapp verfehlt, lediglich angeschmorte Haare
3-4	Rüstung geht in Flammen auf! -2 LK pro Runde bis ausgezogen oder gelöscht.	Haare oder Kopfbedeckung entzündet sich. -1 LK pro Runde bis weggeschmissen oder gelöscht.
5-6	Oberkörper erleidet schwere Verbrennungen und Vernarbung. KÖR+HÄ, sonst bewusstlos. Bis die schmerzende Wunde verarztet wird, hat der Charakter auf alle körperlichen Proben -2.	Voll aufs Maul! Verbrennungen an Mund und Zunge. Kann für 3 Tage nichts Essen, Reden und nur erschwert schlucken.
7-8	Mageninhalt verdampft! Opfer muss sich übergeben und ist für W20/5 Runden handlungsunfähig	Ein Auge verdampft dramatisch. Permanent -1 auf alle Proben sozialer Interaktion bzw. +1 beim Drohen, Einschüchtern u.ä. Auf Optik basierende Bemerken-Proben -2. PW für Schießen und Zielzauber werden halbiert.
9-10	Hitze strahlt auf Herz ab! KÖR+HÄ, sonst bewusstlos.	Ohr verwandelt sich in Schmorfleisch. Permanent -1 auf alle Proben sozialer Interaktion bzw. +1 beim Drohen, Einschüchtern u.ä. Ohne Heilung -2 auf akustische Bemerkenproben.
11-12	Unterleibstreffer! Opfer muss sich langfristig keine Sorgen mehr wegen der Verhütung machen! KÖR+HÄ, sonst bewusstlos. Bis die schmerzende Wunde verarztet wird, hat der Charakter auf alle Proben -2	Sag Two-Faces Hallo! Energiestrahl verbrennt die linke Gesichtshälfte. -3 auf soziale Interaktion. KÖR+HÄ, sonst bewusstlos.
13-14	Glatter Durchschuss. Sauber ausgebrannter Tunnel quer durch Nieren und Leber. KÖR+HÄ, sonst bewusstlos. Opfer muss dauerhaft Medikamente und Schmerzmittel schlucken.	Überreizung aller Sinne! KÖR+HÄ oder sofortige Bewusstlosigkeit für W20/2 Runden.
15-16	Brusttreffer. Teil der Muskulatur verschmelzen. Bis zur Heilung -2 BE und -1 AGI.	Schwere Verbrennung im Bereich der Augen. KÖR-HÄ: Gelungen – Blind für 2 Tage, Misslungen: Permanente Blindheit.
17-18	Wirbelsäule durchtrennt! Lähmung der Beine, extreme Schmerzen verursachen -2 auf alle Proben. KÖR+HÄ, sonst bewusstlos.	Die Amygdala wird geröstet! Das Opfer verliert jegliche Emotionen und handelt ab sofort robothaft und rein verstandbasiert. (AU-5)
19+	Die inneren Organe lösen sich vollständig auf. Das Opfer klappt einfach zusammen. Tod!	Volltreffer! Das Gehirn explodiert schlagartig und sprengt den Schädel. Tod!

ENERGIE-WAFFEN

WURF	ARME	BEINE
1-2	Treffer der Hand. Getragene Waffen oder Gegenstände lösen sich in Rauch auf.	Streifschuss. Der Boden unter dem Opfer wird vaporisiert. AGI+BE oder das Opfer stürzt zu Boden.
3-4	Handgelenk versengt. -2 PW auf Schlagen und Schießen.	Brennt da dein Schuh? Stiefel oder Schuhe stehen in Flammen. -2m Laufen und -1 LK pro Runde, bis ausgezogen oder gelöscht.
5-6	Finger getroffen! AGI+HÄ oder Waffe wird fallengelassen.	Fuß angekohlt! Opfer springt, hüpft und verliert eine Laufen-Aktion.
7-8	Hand schwer verbrannt. -4 auf Schlagen und Schießen bis zur vollständigen Heilung (W20 Tage)	Oh, armer Achille! Die Ferse des Opfers wird getroffen. AGI+BE oder Sturz zu Boden. -1m auf Laufen bis zur Heilung (W20 Tage).
9-10	Arm wird zurückgeschleudert und das Opfer verliert automatisch eine Aktion (nur Laufen geht).	Die größte Energie geht vorbei und trifft das Feld hinter dem Opfer. Diese explodiert und schleudert das Opfer drei Felder nach vorne.
11-12	Arm schwillt an und kann nicht mehr bewegt werden. Heilung W20/2 Tage. -3 auf Schlagen und Schießen	Knietreffer. Knochen verschmelzen zu einem stabilen Klumpen. -3m Laufen. Heilung erfordert Operation.
13-14	Oberarmmuskeln verkrüppelt. Arm wird unbrauchbar bis zur Operation oder Austausch. KÖR+HÄ, sonst bewusstlos.	Unterschenkel getroffen. Automatischer Sturz. Opfer verliert eine Aktion.
15-16	Linke Hand abtrennt. Wunde geschlossen. KÖR+HÄ, sonst bewusstlos. Waffe automatisch verloren.	Bein abgetrennt! Wunde sauber geschlossen. KÖR+HÄ, sonst bewusstlos. Opfer stürzt automatisch.
17-18	Waffe getroffen. Feuer- und Energiewaffen explodieren. WB x Patronen Schaden. (Plasma = WBx10). Abwehrwurf erlaubt.	Voll zwischen die Beine! Garantiere Unfruchtbarkeit und KÖR+HÄ, sonst bewusstlos.
19+	Arm von der Schulter abgebrannt. KÖR+HÄ oder sofortiger Tod durch Schock, ansonsten Bewusstlosigkeit für W20/4 Stunden.	Wasser im Bein verdampft blitzartig. Sehr schmerzhaft und blutig! KÖR+HÄ oder sofortiger Tod durch Schock, ansonsten Bewusstlosigkeit für W20/4 Stunden.



Ebene 0



Ebene 1

ERNTER

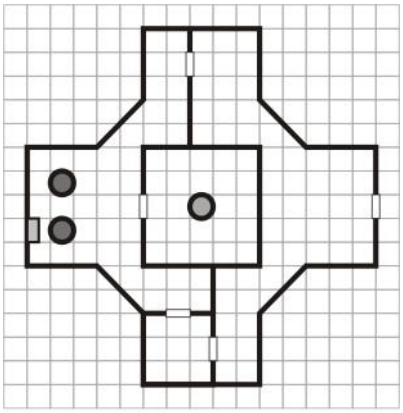
Der Ernter hat zwei Ebenen und kann (regulär) nur über die untere Ebene betreten werden. Alle Ebenen sind durch Schwebeaufzüge verbunden.

Ebene 0
Direkt hinter dem Eingangsbereich befindet sich die Brücke. Die Außenbereiche sind dem Antriebsmodul (oben) und der Lebenserhaltung, sowie der Technik zugewiesen. In der Südwest-Ecke ist der Aufzug zu Ebene 1.

Ebene 1
Der äußere Bereich ist als Aufenthaltsraum gedacht, Schlafkammern oder ähnliches gibt es nicht. Im zentralen Labor befinden Stasis und Aufbewahrungskammern für die „Ernte“.

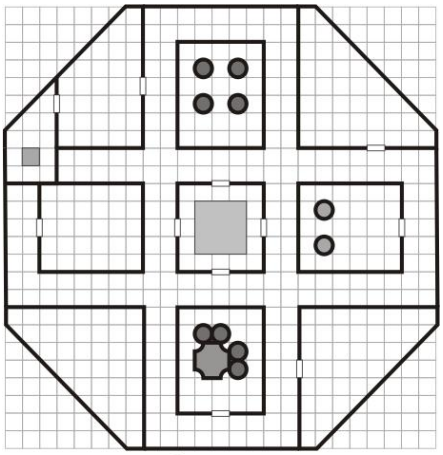
GROSSER AUFKLÄRER

Ebene 0
Der große Aufklärer besteht aus lediglich einer Ebene, die über die östliche Passage betreten werden kann. Nach dem Hauptraum folgen zwei Türen mit direkten Zugang zur Brücke oder durch eine Schleuse. Zentral untergebracht sind Energieversorgung und Antriebssystem.

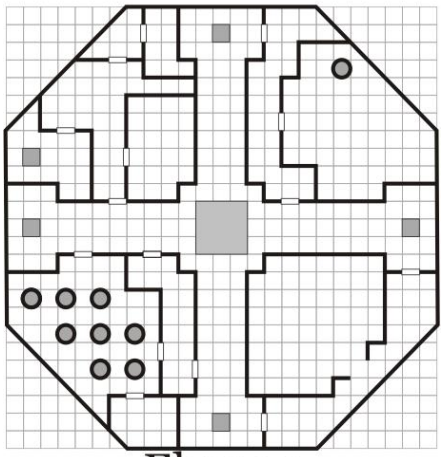


Ebene 0

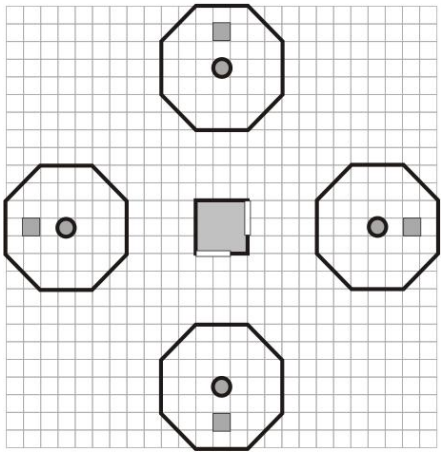
MUTTERSCHIFF



Ebene 2



Ebene 1



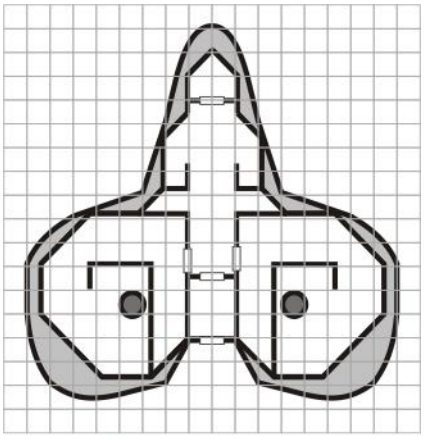
Ebene 0

Das Mutterschiff hat drei Ebenen und kann (regulär) nur über die untere Ebene betreten werden. Alle Ebenen sind durch Schwebeaufzüge verbunden.

Ebene 0

Neben den vier Antriebs und Landestützen befindet sich hier der Aufzug in die erste und zweite Ebene.

KREUZER



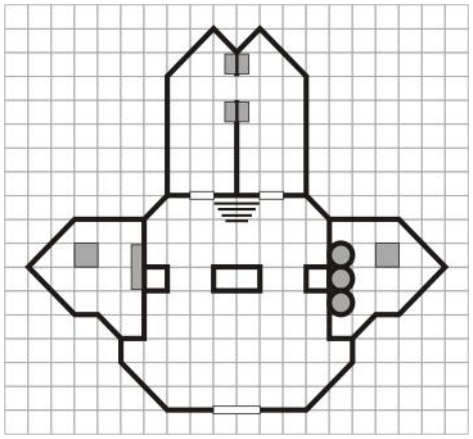
Ebene 0

Kreuzer gehören zu den kleinen submarinen Fahrzeugen. Mit lediglich einer Ebene kann der Kreuzer gerade mal Waffen und Antriebssysteme aufnehmen. Quartiere oder Lagerraum ist nicht vorgesehen.

Ebene 0

In den hinteren Teilen der Gleitflächen sind die Antriebssysteme untergebracht. Der vordere Teil ist Cockpit und Waffenleitstand vorbehalten.

SCHWERER KREUZER

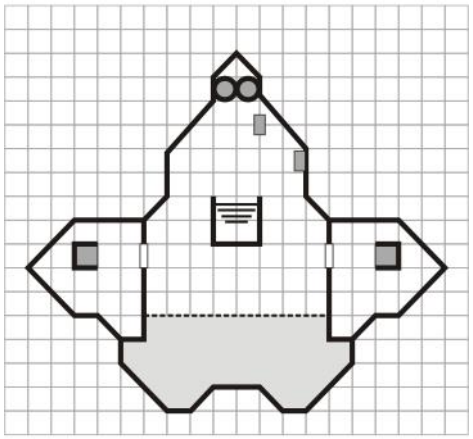


Ebene 0

Der Schwere Kreuzer ist der zweistufige Bruder des normalen Kreuzer. Zugang ist über die untere Ebene im Heckbereich möglich.

Ebene 0

Auffällig ist asynchrone Verteilung der Systeme. Im linken Flügel befindet sich der Waffenleitstand, welche nur durch einen Aufzug zu erreichen ist. Im Rechten ist dagegen die Energieversorgung zu finden. Der Bugbereich enthält einen Aufenthalts und Taktikraum für Besprechungen.



Ebene 1

Ebene 1

Der zentrale Bereich mit seiner Galerie bildet gleichzeitig die Brücke des USOs. Über die Flügelräume sind die darunter gelegenen Räume zu erreichen – gleichzeitig dienen diese als Schlafquartiere.

Name

Rasse

Beruf / Spezialisierung

Unterschrift

Stufe | LP | TP | Erfahrungspunkte

Job / Sonstiges

KÖRPER
ST
HÄ

LEBENSKRAFT
KÖR+HÄ+10

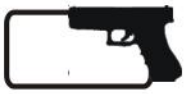
ABWEHR
KÖR+HÄ+PA

SCHLAGEN
KÖR+ST

AGILITÄT
BE
GE

INITIATIVE
AGI+BE

LAUFEN
(AGI/2)+1



SCHIESSEN
AGI+GE

GEIST
VE
AU

ZAUBERN
GEI+AU-PA

ZIELZAUBERN
GEI+GE-PA

TALENT	RANG	EFFEKT

RÜSTUNGEN	PA	BESONDERES

WAFFE	WB	PW	MUNITION	
Waffenlos	+0		-	Gegnerabwehr+5

WASSER IM BEIN VERDAMPFT BLITZARTIG. SEHR SCHMERZHAFT UND

FÄHIGKEIT	ZB	NOTIZEN

AUSRÜSTUNG

BARGELD & VERMÖGEN

TYPISCHE PROBEN

Bemerken:	GEI+VE / B*		Fahren:	AGI+BE / AU*	
Entziffern:	GEI+VE		Schätzen:	GEI+VE	
Erwachen:	GEI+VE		Schleichen:	AGI+BE	
Fallen entschärfen:	GEI+GE		Schlösser öffnen:	GEI+GE	
Feilschen:	GEI+VE / AU*		Schwimmen:	AGI+ST	
Feuer machen:	GEI+GE		Springen:	AGI+BE	
Flirten:	GEI+AU		Spuren lesen:	GEI+VE	
Gift trotzen:	KÖR+HÄ		Suchen:	GEI+VE / B*	
Klettern:	AGI+ST		Taschendiebstahl:	AGI+GE	
Kraftakt:	KÖR+ST		Verbergen:	AGI+BE	
Krankheit trotzen:	KÖR+HÄ		Verständigen:	GEI+GE	
Mechanismus öffnen:	GEI+GE / VE*		Wissen:	GEI+VE	

QUELLEN

Alle Bilder, Grafiken und Illustrationen, soweit nicht unten anders angegeben von **Christoph Balles**. Diese unterliegen nicht der CC-Lizenz und sind ausschließlich für die Verwendung innerhalb dieses Dungeonslayers-Fanwerk lizensiert.

	Zeitungsartikel	http://en.wikipedia.org/wiki/File:RoswellDailyRecordJuly8,1947.jpg
Ausrüstung		
	Pistole	http://openclipart.org/detail/2143/gun-by-r5d
Setting		
	FBI-Logo	public-Domain
	Spanische Inquisition	public-Domain
	Sonstige	Tim Charzinski
Sämtliche Icons		Tim Charzinski

DANKSAGUNG:

Ich danke allen, die mich durch Ihre Kommentare, Anregungen, Tipps und eigenen Arbeiten bei der Stange gehalten haben. Aus dem **DungeonsSlayers-Communityforum** wären das:

amel	Glgnfz	Phoenixpower_2000
Backalive	Greifenklaue	Sphärenwanderer
CK	Kato	Taschenschieber
DonDuckeli	Kermit	Whisp
Germon	mad_eminenz	Wirrkopf

Dazu kommen **Betatester** aus aller Welt, was erstaunlich genug ist:

Henry Anderson	(USA)	Kissakorn Krasaingoen	(TH)
Jonas „Kato“ Henke	(D)	Melek al-Ghanouchi	(TN)
Kantawat Suwanphayakoon	(TH)	Willis Meyers	(USA)

Lektorat und Layout-Kobold: sico72

Mein besonderer Dank geht natürlich an **Christoph Balles**, der mich mit seinen Zeichnungen immer wieder auf neue Ideen gebracht hat.

STELL DIR VOR, ALL DIE URBANEN LEGENDEN VON AUSSERIRDISCHEN, URALTEN ZIVILISATIONEN UND VERSCHWÖRUNGEN AUF HÖCHSTER EBENE WÄREN WAHR. NATÜRLICH WEISS DAS KAUM EINER, UND DAS SOLL SO BLEIBEN.
DIE WAHRHEIT IST IRGENDWO IN EUCH!
GOO.GL/Y7J4G